Vol.83 怒涛のRPG最新情報ラッシュ！『DQⅦ』『FFⅧ』『チョコボ2』ほか

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年9月11日発行（隔週金曜日発行）第4巻第21号通巻79号

電撃プレイステーション PlayStation

1998 9/11

定価490YEN



GoGo RPG SPECIAL

ドラゴンクエストⅦ／ファイナルファンタジーⅧ
チョコボの不思議なダンジョン2
幻想水滸伝Ⅱ／マール王国の人形姫
etc.

キミの潜入任務をサポートする
発売直前総力特集！

メタルギアソリッド

小島監督特別インタビュー収録

電撃特報

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
R4 RIDGE RACER TYPE 4
仮面ライダー
スマッシュコート2

攻略特集

スターオーシャン セカンドストーリー
BRAVE FENCER武蔵伝
私立ジャスティス学園

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商[illegible]す。



電撃PlayStation Vol.83

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年9月11日発行(隔週金曜日発行)第4巻第21号通巻79号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124572090494

©Media Works 1998 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌24572-9／11
発売：主婦の友社

Vol.83

怒涛のRPG最新情報ラッシュ！『DQⅦ』『FFⅧ』『チョコボ2』ほか

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年9月11日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第21号通巻79号

電撃PlayStation

プレイステーション

1998 9/11

定価490YEN



GoGo RPG SPECIAL

ドラゴンクエストⅦ／ファイナルファンタジーⅧ
チョコボの不思議なダンジョン2
幻想水滸伝Ⅱ／マール王国の人形姫 etc.

キミの潜入任務をサポートする
発売直前総力特集！

メタルギア ソリッド

小島監督特別インタビュー収録

電撃特報

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
R4 RIDGE RACER TYPE 4
仮面ライダー
スマッシュコート2

攻略特集

スターオーシャン セカンドストーリー
BRAVE FENCER武蔵伝
私立ジャスティス学園

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

発行・メディアワークス


PlayStation
プレイ！
PlayStation®
'98
第16回
プレイステーション・クラブ入会に関する
お問い合わせはTEL.03-3266-7830
（10:00～17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・
クラブに入会できるぞ！………………
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で
"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc. の
ホームページです。
PlayStation®
標準価格 18,000円（税抜）
絶賛発売中 SCPH-7000
"" マークおよび"PlayStation"は株式
会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの
登録商標です。◆商品についてのお問い合わ
せ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター 03-3475-7444
©1994 1997 1998 NAMCO, LTD. TM & ©1997 Sony Computer Entertainment America Inc. ©CAPCOM CO., LTD. ©1998 HUDSON SOFT ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998 ©1998 From Software Inc. ©1998 KOEI CO., LTD.
どうです、部長。このあとちょっと二、三千発。
ガンバァ

今月のテーマ

がんばぁーるみんなに、ガンバァール。

ガガガッ(ラジオ音)
——……夏の雨にほほ濡らし
今日は新宿、明日は赤坂。男もとめて西東。
歌っていただきます、
ステハニー☆林、「ガンマン女のララバイ」。

♫パヤッパ　パヤッパ　パヤッパー
撃ちにおいでよわたしの部屋に
そう　ふたりで（two of us）
撃って　撃って　撃ちまくるのよ
そう　あなたはいつだって
ガンバァールのことばかり
「おまわりさん　オレのガンコン見る？
かばんから出そっか？」
なんて言うから　つかまって
何時間も質問されたじゃない
Ah ah　これはナムコの実話なのよ

(せりふ)
あんた、疲れてるんやろ、ナムコの乗松はん。
ステージいっぱいつくるんもええけど、
お風呂に入りなはれ。入浴剤も入れなはれ。
ちゃぷちゃぷやって鼻をふくらましなはれー。
……Ah~ah~　好きやー。
あなたの瞳はガンコンよ
スカッと爽快（そうだね）
I am　すぐにイチコロよ

♫あなたの帰りがおそいから
そう　先に撃っていたの（just now）
ごめんね　待ちきれなくて
こんなガンマン女のわがままを
あなたは許してくれたけれど
「今日は部長と
接待ガンバァールだから遅くなる」
なんて　ガンマンでも女なのよ
わたしのガンコンが
Ah ah　涙で濡れている

(せりふ)
関係ないけどな、
「ジェットモト'98」のキャラ「THE HUN」は
SCE宣伝部の野人、中山がモデルですねん。
そしてわたしは、モテないですねんー。
……Ah~ah~　それでも、好きなんやー。
わたしの瞳もガンコンよ
ほくろの毛だって見逃さない（ほくろ毛だね）
I am　いつでもガンバァール
パヤッパ　パヤッパ　パッパパッパ　ヒュー

——ありがとうございました。思わず涙がほくろをつたってしまう曲ですね。それでは、また来月。さようならー。
林「さよおならブー」

爽快〈生〉!!
ール
ガンバァールは、20歳になってからも

ガンコンで撃ちまくり爽快ゲー

ガンバァール
バラエティガンシューティング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ナムコ

エアバイクをひらすら
痛快にぶっ飛ばせ。

Jet Moto'98
アクションレースゲーム
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

モードも増えてさらに充実。
震えが恐すぎる。

バイオハザード2 デュアルショックVer.
サバイバルホラー
標準価格4,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)カプコン

さらに未公開ムービー付きで
怖さ3倍増。

バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックVer.
サバイバルホラー
標準価格3,800円(税抜)コンプリートDisc付
絶賛発売中
(株)カプコン

あのボンバーマンの
新感覚レースゲーム!

ボンバーマン ファンタジーレース
レース
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ハドソン

過去の名シーン満載で
ファン感涙の一枚。

SDガンダム G GENERATION
シミュレーション
標準価格6,800円(税抜)プレミアムDisc付
絶賛発売中
(株)バンダイ

消息不明になった
豪華客船での恐怖体験

Echo Night
3Dリアルタイムアドベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)フロム・ソフトウェア

大ブームのファンタジー小説を
完全ゲーム化。

封神演義
シミュレーションRPG
標準価格6,800円(税抜)
9月10日発売
(株)光栄

今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事ですねん。

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT


ASCII
2231年『アプサラス
鳴神 雷蔵 (CV:森川智之)
時空犯罪を専門に扱う探偵、通称DD。
バンパイヤの遺伝子を持つ
特殊遺伝子保有者。
霧 姫・アイスマン (CV:横山智佐)
14歳、区立中学に通う中学2年生。
明るく楽天的な性格だが、
気まぐれで頑固な一面も持つ。
向 島 ミフユ (CV:白鳥由里)
霧姫と同じ中学に通う14歳。
霧姫とは対照的な、おとなしい性格。
父親は向島コンツェルンの社長。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
時空探偵DD2テーマソング「To be Try」(唄:横山智佐)
ワーナーミュージック・ジャパンより9/25発売予定
WPDV-7162 ¥1,020(税込)


センター ビル』爆破。
PlayStation
前作「時空探偵DD〜幻のローレライ〜」の時代を遡ること二年。
かけだしの時空探偵、鳴神雷蔵のもとへ、二人の少女が捜査の依頼に訪れる。
財閥の令嬢、向島ミフユとその友人、霧姫・アイスマンである。
「生き別れになった双子の妹を捜して……」
雷蔵は依頼に応え、高性能タイムライド『クラッテ』で紀元前の中国へと旅立つ。
しかし一行は些細なことから、時空を超えた巨大な陰謀に巻き込まれていく。
時間の彼方で3人を待ち受ける運命は……
C-LEVEL
Percentage
100
時空探偵DD2
叛逆のアプサラル
DRACULA DETECTIVE
—好評発売中—
■ドラマティックアドベンチャー ■価格6,800円(税抜)
©1998 ASCII Corp./SYSTEM SACOM/HIDEKI SONODA
アスキー エンターテインメントホームページ:http://www.ascii.co.jp/et/ 〒151-8024 東京都渋谷区代々木 4-33-10 株式会社アスキー



ファーストガンダムから最新の第08 MS小隊まで、テレビ・OVAシリーズの想い出深いエピソードをベストチョイスした、すべてのガンダムストーリーを体験できるリアルなシミュレーションゲームです。
登場ユニットは、実に**470種**以上!
原作からの登場キャラクターも**160名**以上、
40章以上ものステージで、
奥の深い戦略を大きなスケールで楽しめます。
もちろん、白熱の**4人**対戦も可能です。




[G's GALLERY-SCENE4]
ソロモンの悪夢ふたたび。
かつて"ソロモンの悪夢"として
連邦軍に恐れられた
エースパイロットがいた——。
安穏な平和をむさぼる人々の中で
男は息をひそめ
機会をうかがっていた。
好評発売中!!
■シミュレーション ■価格6,800円(税別)
■1+1枚組
アナログコントローラ
DUAL SHOCK™ 対応
やっ、やったな!しょうこりもなく コイツめ!
アムロ・レイ
やってみるさ!!見てろよ!!ザクめッ!!
大迫力の戦闘シーン!
斬新なムービーシーン!
原作に忠実なオープニングデモ!
ガンダムファン垂涎の「プレミアム映像Disc」付き!
G GENERATION
BANDAI
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998
03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。
バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/
バンダイの商品は
こども商品券で
●価格はメーカー希望小売価格です
●表示価格は税別になっております
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
BAN DAI



—あそびは文化
タカラ
©TAKARA CO.,LTD.1998 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA®

電撃PlayStation

Vol.83 Sep. 11, 1998

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

発売直前総力特集

このスリルがついに味わえる!!



潜入任務（スニーキング・ミッション）





メタルギア ソリッド

9|3 3D・ACT	▶¥5,800(CD3枚組) ▶限定版¥9,800 ▶コナミ ＊「幻想水滸伝Ⅱ」体験版同梱
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

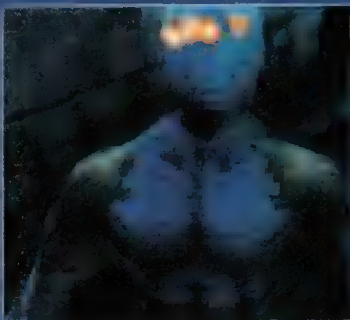
TACTICAL ESPIONAG

METAL G

メタル・ギア ソリッド

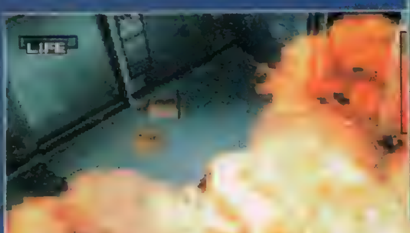
S O L I

グラフィック、緊張感、そして演出すべてがケタ違いの3D・ACTを徹底分析!





を完遂せよ。





革新的なシステムや迫力のグラフィック、深みのあるストーリー、映画的な演出……さまざまな醍醐味が満載された驚異のACT『メタルギア ソリッド』。今回は発売まで1週間余りとなったこの超大作の魅力を、10ページにわたって大紹介!!

GE ACTION
GEAR®
D

2年の歳月を経て「メタルギア ソリッド」、ついに完成!

'96年夏に制作が発表されて以来、多くのACTファンの期待を集めてきた「メタルギア ソリッド」が、9月3日、ついに我々の前へと姿を現す! そのクオリティは、かつてのMSX2版「メタルギア」2作を知る人も、知らない人も、そしてACT嫌いな人にとっても、"傑作"と呼ぶにふさわしい出来となっている。この作品をプレイせずに、今年のゲームは語れない!





▲MSX2版から12年、ソリッド・スネークがついに復活!
◀ポリゴンデモでは、監督である小島氏の演出が冴えまくる!!

「デュアルショック」は必須!!

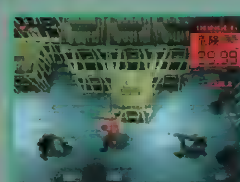
デュアルショックの"振動"を使った演出やイベントも、本作のなかの注目すべき要素の1つ。さまざまな強さ、長さの振動を用い、ゲームの臨場感を大幅にアップさせることに成功しているのだ。



▲ヘリが飛び立つシーンでは、回転するプロペラの振動も表現。

プレイヤーの目的は"敵に発見されずに潜入すること"

「メタルギア〜」が普通のACTと違うのは、敵を倒すのがメインの目的ではないということ。たった1人で敵地へとやって来たスネークにとって敵に発見されることは、それ自体、非常に危険な状態を意味する。そこで安易に敵を攻撃し、さらに多くの敵兵を呼ばれてしまっては、生き残ることは非常に困難。無用な戦闘を極力さけ、敵に見つからないように隠れながら行動する……すなわち"潜入"が本作の最重要課題であり、従来のACTにはない独特の魅力となっているのだ。



▲いったん発見されると、敵が次々に集まってきてしまう。



▲落とし穴などのトラップにかかると即ゲームオーバーだ。

C 1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ACTION

●アクション

不可能を可能にする男 ソリッド・スネークの多彩なアクションを公開!

「メタルギア～」の緊張感を存分に味わうには、主人公ソリッド・スネークのアクションをすべてマスターすることが大切。そこで、ここではゲーム中のアクションを「攻撃」「視点」「回避」の3つに分けて紹介しよう。プレイの前に、それぞれの効果をきちんと把握し、状況にあわせて各行動を選択できるようにしてほしい。また、基本システムについても、敵の位置などを知るためのレーダーや、敵に発見されたときのモードなどについて解説してある。こちらもチェックしておこう。



▲潜入のルートは1つではない。アイテムなどを駆使し、自分なりの潜入法を見つけよう。

攻撃 潜入の基本は敵に見つからないこと。だがときには攻撃も重要となる

敵に発見されたときや強力な敵と対峙したときは、敵や状況にあわせた効果的な攻撃をしていかなければならない場合がある。ただし、素手以外で攻撃する際に使用する武器は、すべて敵基地内で入手しなければならない。リモコンミサイルやC4爆弾のように、特定の場所へと侵入する際に必要となるものもあるので、武器や弾薬は見つけたら必ず入手しておこう。また、敵の背後から気づかれないまま、その敵を倒すと、回復アイテムなどが手に入ることもある。

パンチ、キックで攻撃する



◀◎ボタンでパンチ攻撃。ボタン連打で、パンチ2発からキックというコンボを繰り出すことも。

投げる、首を絞める



◀敵に接近したときは、投げや首絞めで攻撃できる。首絞めの状態からは相手の首を折ることも可能。

銃で撃つ



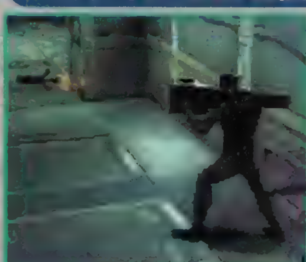
◀もっとも基本的な攻撃手段。離れた場所から攻撃でき、殺傷力も高い。ただし弾数には注意が必要。

爆弾を使う



◀使い方が難しいが、威力は非常に高い。また、C4爆弾は特定の壁を破壊する際にも必要となる。

ミサイルなどを使う



◀遠距離から攻撃するときに有効。リモコンミサイルなら、発射後のミサイルを目標へと誘導できる。



SOLID SNAKE

ソリッド・スネーク

プレイヤーが操作する主人公。潜入の能力に長け、どのような状況でも任務を遂行することから、「不可能を可能にする男」と呼ばれる。

視点 刻々と変化する状況にあわせ、適切な視点へと切り替えていこう

通常、ゲーム中の画面は上から見下ろした俯瞰視点だが、周囲の詳しい状況を把握するためには視点変更も重要になってくる。また、特殊なスコープを使えば、普段は見えないトラップを発見することも可能だ。

サーマル・ゴーグルを使う



◀一見した限りでは普通の部屋。だが、熱を探知するサーマル・ゴーグルを装着して見てみると……。



▶部屋に仕掛けられた赤外線レーザーのトラップを発見することができる。ホフクなどで回避していこう。

主観視点で見る



◀スネークから見た視点。特定の場所を観察するときに役立つ。また、前方にアイテムがある場合は、その名前を確認することも可能。

背後をうかがう



◀敵が近くにいる場合、主観視点は相手に発見されてしまうことが多い。そんなときは壁などに張り付き、隠れながら背後を観察しよう。

スコープを使う

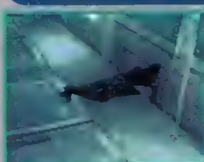


◀スネークの初期装備であるスコープを使えば、遠くの場所を拡大して観察することができる。潜入ルートを探るときなどに使いたい。

回避 どんなに追い込まれた状況でも、必ず何らかの回避手段がある!

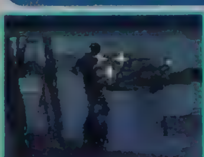
もっとも重要なアクションといえるのが、この回避行動。たとえ敵に発見されても、監視が厳しくても、多くの場合、適切な行動をとれば危機を脱することができる(敵と戦わずにすむ)ようになっているのだ。複数の敵に囲まれた場合でも、あきらめずに回避を試みてみよう。

排気口へ逃げ込む



◀排気口の中へ逃げ込めば、追ってくる敵を振り切ることができる。ただし、すぐに奥へ進まないと、爆弾を投げ込まれるので注意!

スタングレネードを使う



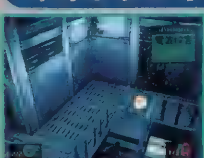
◀爆音と光によって、敵を一定時間気絶させることができる武器。囲まれたときはこれで敵の動きを止め、安全な場所まで退避しよう。

ダンボールを使う



◀ダンボール箱をかぶれば、敵の目をあざむくことが可能。でも、あまりに不自然な場所にあると怪しまれ、結局は見つかってしまう。

チャフグレネードを使う



◀スネークの周囲に電波障害を起こし、一定時間監視カメラの機能を停止させる。ただし、同時にレーダーも使用不能になるので注意。

地雷探知機を使う



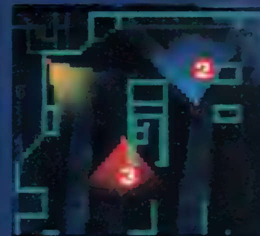
◀地雷地帯で探知機を使うと、レーダーで地雷の位置を確認できる。また、ホフクで移動すれば、爆発させずに地雷を回収できる。

ゲームを始める前に覚えておきたい 2つのシステム

1 ソリトンレーダーの見方

ゲーム画面右上に表示されているソリトンレーダーには、スネークの位置を中心として、敵の位置や視界などが表示されている。移動時は常にこのレーダーを確認し、敵の視界に入らないように行動しよう。ただし、電波障害時や狭い場所では、レーダーが使用できないので注意したい。





❶ スネークの位置

白い点は現在スネークがいる位置。主観視点のときは、現在向いている方向(視界)も表示。

❷ 敵兵の視界

青い部分は敵の位置とその視界をあらわす。この中にスネークが入ると、発見されてしまう。

❸ 敵が物音を聞いた場合

敵がスネークの足音などを聞きつけた場合は、敵の視界が青から赤へと変化する。

❹ 監視カメラの視界

黄色い部分が監視カメラの視界。ちなみに監視カメラの真下は死角になっている。

2 敵に発見されたときのモード

たとえ細心の注意を払って行動していても、慣れていないうちは敵に発見されてしまうことが多い。ただし、敵に発見されたときでも、一定時間逃げ切れれば、通常の状態である潜入モードに戻ることができるのだ。下の2つが、敵に発見されてから完全に逃げ切るまでの状況(危険度)をあらわす2つのモードだ。覚えておこう。



▲発見された場合は、基本的に敵を振り切るまで、ひたすら逃げたほうがいい。

危険モード



▲見つかってから敵を振り切るまで続く。振り切ると回避モードへ。

回避モード



▲このモードで、一定時間見つからなければ、通常の状態に戻る。

STORY

●ストーリー

主な登場キャラクターと序盤のエピソードを一挙紹介!

それぞれ「戦争」に関連した過去や生い立ちを持つキャラクターたちが、重厚なストーリーを織りなす『メタルギア～』。ここでは、ゲームに登場する19人のキャラクターと序盤のストーリーの流れを紹介していこう。『スナッチャー』や『ポリスノーツ』などで高い評価を受けた、小島秀夫監督によるシナリオの完成度の高さは、本作でも健在！ 各イベントシーンでは、その練り込まれたストーリーとキャラの魅力を存分に堪能してほしい。また、今回初公開となるのが、敵となるFOX HOUNDのメンバーや次世代特殊部隊とのイベントバトル。それぞれ強力な攻撃を仕掛けてくる敵に対しスネークは、あらゆる手段を駆使して立ち向かうことになるのだ!!

PROLOGUE プロローグ――「核発射を阻止せよ!」

21世紀初頭……アラスカ、フォックス諸島沖の孤島、シャドー・モセス島にある核兵器廃棄所において、演習を行っていたハイテク特殊部隊「FOX HOUND」が突如として蜂起、島を占拠した。数百の核弾頭を手にした彼らの要求は、"伝説の兵士"ビッグボスの遺体。彼らは「24時間以内に要求が受諾されない場合、核による攻撃を開始する」とアメリカ政府に通告してきた。

そして、この人類最大の危機ともいえるテロ事件に対し、以前FOX HOUND隊員であった"伝説の英雄"ソリッド・スネークが呼び戻され、秘密裏に任務が下る。

その任務とは、廃棄所に単独潜入し、人質として囚われた重要人物2名（ドナルド・アンダーソン、ケネス・ベイカー）を救出。さらに敵の核発射能力を確認し、可能ならそれを阻止せよ、というものだった。

タイムリミットまで、あと18時間。

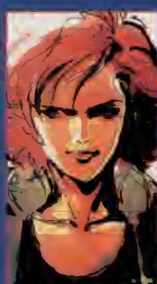
スネークは1人、戦場へと向かった……。

重厚な物語を彩る19人のキャラクターたち

ソリッド・スネーク



元FOX HOUND隊員で、本名や年齢などは一切不明。潜入工作のエキスパートであり、これまで数々の困難な任務を遂行してきた。かつて最強の兵器といわれた「メタルギア」と戦ったこともある。



スネークの元上司であるキャンベルの姪。家系からか、幼い頃から軍人になることを目指してきた。ただし実戦経験はない。テロ当日にFOX HOUNDに編入されるが、蜂起を拒み、囚われることに…。

メリル・シルバーバーグ

スネークをサポートする人々

ここに紹介している6人は、ゲーム中にスネークをサポートするキャラクター。彼らの助言はプレイヤーにとっても大きな助けとなるはずだ。

ロイ・キャンベル



旧FOX HOUND部隊指揮官。現在はすでに退役しているが、FOX HOUND部隊とソリッド・スネークに深く精通する唯一の作戦司令官として呼び戻された。

ナオミ・ハンター



FOX HOUNDのメディカルチーフであり、遺伝子治療（ジーン・セラピー）を担当している。キャンベルとともに、無線機でスネークをサポートする。

メイ・リン



マサチューセッツ工科大学の学生であり、今回の作戦の通信データ処理を担当するオペレーター。スネークの使用するソリトンレーダーの開発者でもある。

ナスターシャ・ロマネンコ



フリーの女性軍事アナリストであり、ハイテク兵器や核兵器の専門家。スネークが入手した武器や、核の現状について、無線でさまざまな助言をしてくれる。

マスター・ミラー



かつてグリーンベレーやFOX HOUNDのサバイバル教官を務めた男。当時は鬼教官として知られていた。現在は、アラスカで自然とともに暮らしている。

ハル・エメリッヒ



アームズ・テック社の開発員で、兵器開発の天才。日本アニメのイベントであるオタク系コンベンションの常連であることから「オタコン」の名で呼ばれる。

FOX HOUND 次世代特殊部隊

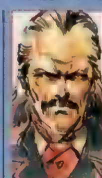
今回の事件を起こした中心人物たちであり、それぞれに高い戦闘能力や特殊能力を持つ。いずれもスネークの前に立ちはだかる強敵ばかりだ。

リキッド・スネーク



テロの首謀者であり、スネークと同じコードネームと容姿を持つ男。卓抜した戦闘能力によって新生FOX-HOUNDの実戦リーダーとなる。本名、年齢は不明。

リボルバー・オセロット



かつてはロシアの特殊部隊・スペツナズに所属していた。西部劇やマカロニ・ウエスタンをこよなく愛する拳銃の名手だ。また、拷問のスペシャリストでもある。

バルカン・レイブン



ネイティブアメリカンとイヌイットの血を引く、巨漢のシャーマン（呪術士）。極寒に耐える強靭な肉体を持つ。額にある大烏（レイブン）のアザが特徴。

スナイパー・ウルフ



天才女狙撃手。驚異的な忍耐力で、1週間もの間、身動きせずに狙撃姿勢を保つことができるという。1度狙った標的はどこまでも追い詰め、絶対逃がさない。

サイコ・マンティス



元KGB所属の超能力諜報部員。ソ連崩壊後、フリーのエージェントとして各地を渡り歩き、FOX HOUNDにスカウトされた。強力な念動力と読心能力の持ち主。

デコイ・オクトパス



FOX HOUND隊員の中でも、もっとも謎に包まれた人物。出身や経歴など、詳細は一切不明だ。何らかのエキスパートであるのは確かだと思われるが……。

その他のキャラクターたち

ほかにも、ゲーム中には人質として囚われている人物や、正体不明の人物が登場する。はたして彼らは敵か、味方か？

サイボーグ忍者



全身を透明にするステルス迷彩を身にまとい、鋼鉄をも切断するカタナを武器に持つ謎の男。

ドナルド・アンダーソン



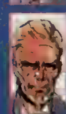
今回のテロ事件の際に人質となった、国防省付属機関先進研究局（DARPA）の局長。

ケネス・ベイカー



軍事産業のトップ企業、アームズ・テック社の社長。アンダーソン局長とともに人質となる。

ジム・ハウスマン



国防省長官。AWACS（空中早期警戒管制機）の機内から、今回の対テロ作戦の指揮をとる。

ビッグボス

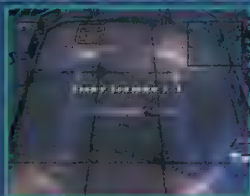


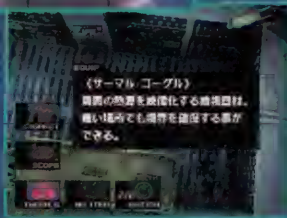
元FOX HOUND総司令官。かつて独立武装国家を築いたが、スネークにより倒された。

ストーリー序盤のバトル&エピソードを先行公開!

1 敵基地へ潜入するスネーク

潜水艦からシャドー・モセス島の核兵器廃棄所に侵入したスネークは、さっそく潜入任務を開始。まずは人質となっている2人の人物の救出が目標だ。だが、すでにスネークの潜入を予期していたリキッドは、厳重な警戒体制をしいていた。そんななか、スネークは武器やアイテムを入手しながら少しずつ奥へと進んでいく。そして、ようやくたどり着いた地下の独房で、人質の1人であるドナルド・アンダーソンを発見するのだが……。





◀▼廃棄所内のさまざまな場所にあるアイテムは、任務遂行に不可欠なものばかりだ

CHECK POINT

困ったときは通信機を使おう

次に移動すべき場所や敵の倒し方がわからないときなどは、無線機でキャンベルなどに連絡をすれば、次にとるべき行動を指示してくれる。彼らの指示内容は、時間の経過や話すたびごとに変化するので、なるべくこまめに連絡をとろう。また、向こうから連絡してくる場合は画面に「CALL」の文字があらわれるので、すぐにセレクトボタンで受信しよう。



▲セーブしたいときはメイ・リンに連絡すればOK。

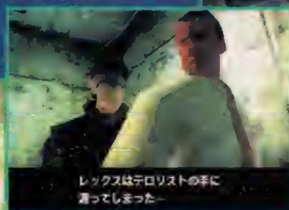


2 アンダーソン局長の突然の死、そして謎の女兵士との出会い

アンダーソンを発見したスネークは、この廃棄所で核搭載歩行戦車「メタルギア・レックス」の開発が行われていた事実を知る。そして、メタルギアによる核発射を食い止める方法を聞き出したのもつかの間、局長は突然、謎の死を遂げてしまった。その直後、独房を脱出しようとしたスネークは、1人の女兵士に銃を突きつけられ……。

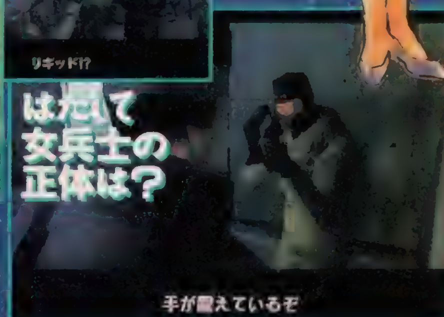


◀▼スネークに銃口を向ける女兵士。どうやら、実戦経験の浅い兵士のように見えるが……





▲新型のメタルギアは、すでに敵の手に渡っていた!
◀局長の不可解な死は、偶然なのだろうか?



はたして女兵士の正体は?

BATTLE VSゲノム兵

集まる敵兵士との銃撃戦!

女兵士と出会った直後、突然、敵のゲノム兵(遺伝子治療によって強化された兵士)が襲いかかってくる。狭い独房内では、彼らから逃げ切ることは不可能。ここは銃で応戦し、全滅させるしかない!



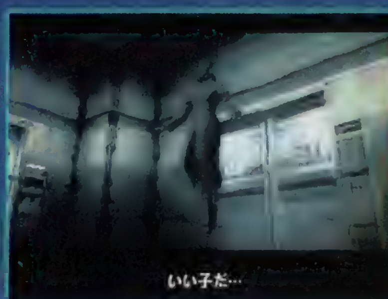


▲初のイベント戦闘。女兵士と協力して、ひたすら銃を連射し、次々と現れる敵を撃ちまくるのだ!
◀敵兵はグレネード(手榴弾)を投げてくることも。困難な戦いになりそうだ。

撃ちまくれ!!

3 ベイカー社長を捜し、スネークはさらに地下へ

女兵士に逃げられてしまったスネークは、もう1人の人質であるアームズ・テック社社長、ケネス・ベイカーを捜して地下2階へと潜入する。死んだアンダーソンの情報によると、ここには壁の裏側に隠された通路が存在するというのだが……。



◀女兵士が逃げた直後、突然スネークの前にサイコ・マンティスの幻影が……

色の違う壁を爆破せよ



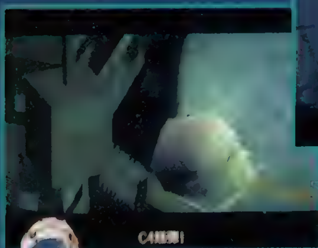
▲周囲と色が違う不審な壁を発見。C4爆弾で爆破すると……。

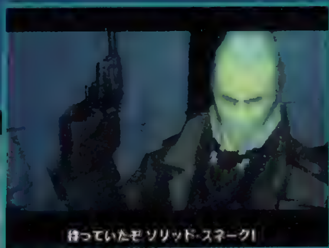


▲そこに隠された通路が出現! その先には、一体何が?

4 オセロットの非情な罠がスネークを待ち受ける！

地下2階の奥でベイカー社長を発見したスネーク。だが、ベイカーの周囲には無数のワイヤーが張られ、触れるとC4爆弾が爆発するトラップになっていた。この非人道的な罠を仕掛けたのは、FOX HOUND隊員の1人、リボルバー・オセロット。彼はスネークに、1対1の勝負を挑んでくる!!



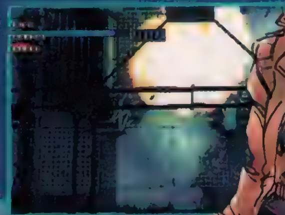


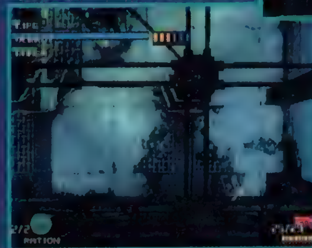
▲ついにFOX HOUNDの主力メンバーが登場。はたして、その実力は？
◀社長を救出するには、何とかして爆弾を排除しなければならないが……。

BATTLE VSリボルバー・オセロット

爆弾のそばで1対1の撃ち合い！

中央に爆弾が仕掛けられた部屋での銃撃戦。オセロットは跳弾（弾丸を壁に跳ね返らせる射撃法）を操り、正確にスネークを狙ってくる。たとえ物陰に隠れていても、その攻撃から逃れることは困難だ。





▲少しでもワイヤーに触れると爆発してゲームオーバー！
◀オセロットの銃の装弾数も表示される。リロードに時間がかかるようだ。



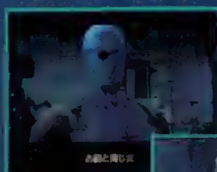
Revolver Ocelot

5 謎のサイボーグ忍者登場！

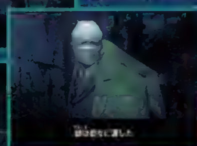
なかなか決着がつかないスネークとオセロットの勝負。そこに突然、全身を透明化するステルス迷彩に身を包んだサイボーグ忍者が乱入し、手に持った刀で一瞬にしてオセロットの右腕とワイヤーを斬り落としてしまう。どうやら忍者は、スネークのことを知っているようだ……。

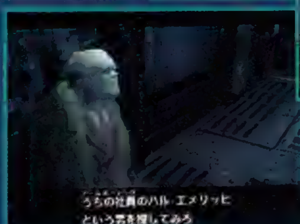


Cyborg Ninja



◀忍者はスネークに「名前などない。お前と同じだ」と語り、その場を立ち去る。一体？



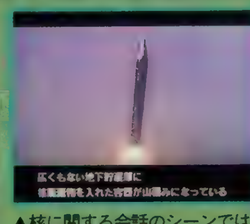


◀▲保護したベイカー社長から、核発射を止める方法を聞くスネーク。だがこのあと、再び謎の悲劇が！

CHECK POINT

『メタルギア～』のテーマは"反核"

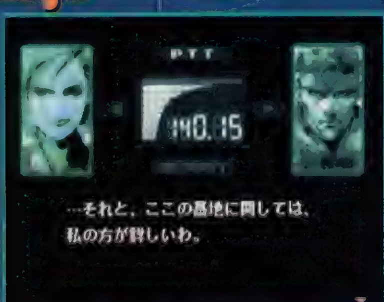
本作のストーリーでは、"反核"が重要なテーマとなっている。冷戦後の核兵器の状況や、5月のインド、パキスタンの核実験により今盛んに議論されている「核抑止」の問題が、ストーリーが進むにつれて語られていくのだ。本作のプレイを機に核問題についてじっくり考えてみよう。ナスターシャに連絡すれば、核に関する詳しい話が聞けるぞ。



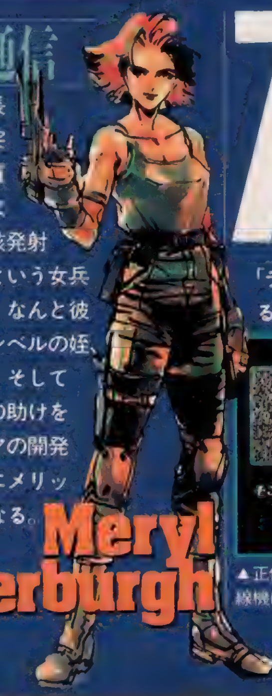
▲核に関する会話のシーンでは、核兵器の実写映像も挿入される。

6 女兵士メリルとの通信

救出したのもつかの間、局長同様にベイカー社長も、謎の突然死を遂げてしまった！　人質救出に失敗したスネークは、次にメタルギアを止めるため、核発射制御キーを持つという女兵士と連絡をとる。なんと彼女の正体はキャンベルの姪、メリルであった。そしてスネークは彼女の助けを借り、メタルギアの開発者であるハル・エメリッヒを捜すことになる。



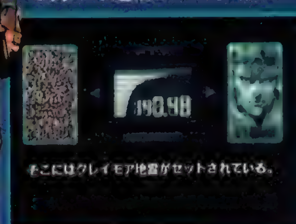
▲実戦経験の浅いメリルだが、この核施設に関しては、彼女のほうが詳細な知識を持っている。



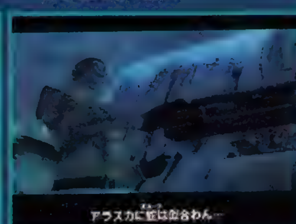
Meryl Silverburgh

7 正体不明の男から無線連絡が…

エメリッヒが囚われているという核兵器保存棟に向かうため、雪原を抜けようとするスネーク。すると突然、「ディープ・スロート」と名乗る男から通信が入る。彼によると、雪原には地雷が仕掛けられており、さらにその奥にはM1戦車が待ち受けているらしい。そして男の助言のとおり、スネークの目前にバルカン・レイブンが操る巨大な戦車が現れる！



▲正体不明のディープ・スロート。無線機にも顔は映し出されない。



▲待ち伏せていたのはFOX HOUNDの1員、バルカン・レイブンだった！

BATTLE VS M1戦車

主砲の破壊力は強烈だ！

レイブンが操るM1戦車は装甲が厚く強力な主砲を装備している。この"移動する要塞"に対し、はたしてスネークの攻撃は通用するのだろうか？


▶主砲の一撃は体力を一気に奪うほどの威力。


◀[illegible]なボディながら、機動力も高い

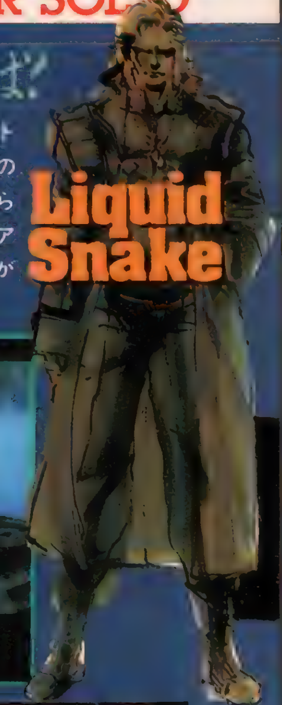


8 リキッド・スネークの真意とは？

苦戦の末にM1戦車を撃退したスネークは、核保存棟へと向かう。だが、それはリキッド・スネークがあらかじめ計画していた策略でもあった。「まだ奴は泳がせておけ」と不敵につぶやくリキッド。そしてこのとき、オセロットやレイブンも、スネークとの再戦を誓う。スネークは彼らの攻撃をしのぎ、メタルギアによる核発射を止めることができるのだろうか？



▶スネークと同じ容姿を持つ敵リーダー、リキッド・スネークのセリフ。すべては彼の思惑どおりなのか？

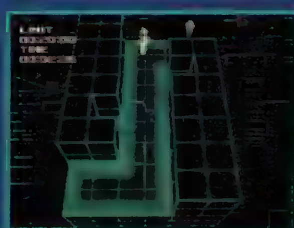


GAME MODE

●ゲームモード

ゲームをさらに楽しむための3つの新モードの存在が判明

「メタルギア～」には、本編のゲームのほかに3つのモードが存在する。これらはストーリーやシステムを理解するのに最適なものなので、本編をプレイする前にチェックしておくのがオススメだ。また「VR訓練」は、ステージが進むごとに難易度やクリア条件などが変化する。ぜひ、難関ステージにチャレンジしてみよう！


◀タイムアタックは、ゲームのクリア後でも手ごたえ十分。

BRIEFING ブリーフィング

核廃棄所への潜入以前のバックグラウンドストーリーが明らかに！

スネークが、今回の任務につくまでの経緯が確認できるモード。監視モニターから見た映像でスネーク、キャンベル、ナオミの会話が展開される。オープニングでは語られない事実も知ることができるので、プレイ前に必ず見ておこう。映像によっては、カメラアングルを変えることも可能だ。肩までかかる長い髪をしたスネークにも注目。

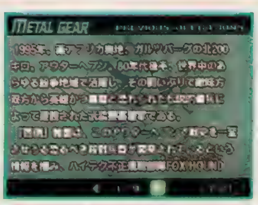



◀▲最初は任務を拒否していたスネークだが、キャンベルに説得され、潜入を決意することに。

SPECIAL スペシャル

前2作のストーリーをチェックできる

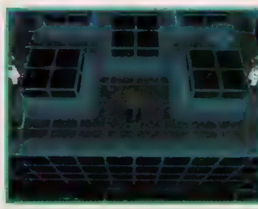
このモードでは、MSX 2版「メタルギア」「メタルギア2」の詳しいストーリーを見ることが可能。また、本編が進めばさらに別の項目も登場する。


◀前作をプレイしていない人は、絶対に必見だ！

VR TRAINING VR訓練

ゲームを始める前にこのモードで練習！

ゲーム中の基本アクションを練習できるモードで、種類は3つ。最初にプレイできるのはトレーニングモードのみだが、10ステージをクリアするたびに新たなモードがプレイ可能になる。

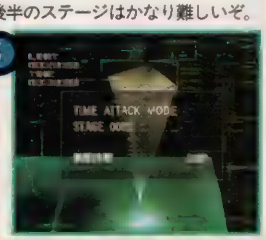


トレーニングモード

スタート時に表示されるヒントを参考にしながら、敵に見つからないように目標地点にたどり着くのが目的。全10ステージが用意されている。最初は初心者でも簡単なものだが、後半のステージはかなり難しいぞ。

タイムアタックモード

トレーニングモードの全ステージをクリアすると、プレイ可能になる。基本はトレーニングモードと同じだが、時間制限があるために難易度がアップしている。上級者は1秒でも早いタイムを目指してみう！



ガンシューティングモード



タイムアタックモードを全ステージクリアするとプレイ可能。前2モードと違い、ソーコムピストルですべての敵を倒すことでゴールが出現する。時間と弾数が制限されているため、より的確な判断が要求される。



『メタルギア ソリッド』監督

小島秀夫氏スペシ

「はっきり言って、ライトユーザー向けの作品です」

数多くのゲームクリエイターの中でも、唯一"監督"と呼ぶにふさわしい人物、小島秀夫氏。今回はその小島氏に、完成したばかりの『メタルギア ソリッド』と、自身のゲーム観について語っていただいた。これを読めば、本作の真実が見えてくるかも？



ゲームの世界にいるという感覚を重要視!

――ついに完成しましたね！

小島秀夫氏［以下、小島・敬称略］：できました。長かったですね(笑)。

――結局、開発期間はどのくらいだったんでしょうか？　企画が上がってからとすると……。

小島：最初に企画を考えたのは、今から4年半前です。ただ『ポリスノーツ』の制作のために一時開発を中断した時期がありましたから、それを除くと実質的に始動したのは2年ほど前になりますね。

――開発当初から、これだけの期間がかかると予想されてました？

小島：いえ、もっと簡単にできるだろうなと(笑)。ハードがPSになって、前作のMSX 2版で不可能だったことができるようになったわけですが、その分やってみたいことが、新たに増えてしまったんです。シナリオや基本のマップなどは、実は早い段階から完成していたんですが、新しいアイデアを入れて、バランス調整をしたりしていたら時間がかかって……。結局、序盤のヘリポートのシーンとかは、50回以上は作り直しましたからね(笑)。

――やはりバランス調整は重要ですか？

小島：そうですね。2月頃から半年ぐらいは調整してましたから。僕が1人で(笑)。『メタルギア～』は、序盤でつかんでもらった感覚のまま、最後までプレイしてほしいゲームなんです。その感覚は、1人の人間がゲーム全体を何度もプレイしてみなければ確認できないんです。最近のRPGには、各パートやイベントごとにプランナーやデザイナーがいて、それぞれ班に分かれて開発するっていうケースが多いですよね。でもそれだと、最終的に組んでみたときに各パートによってゲーム観や表現が違ってしまうことがあるんです。『メタルギア～』はそういうことがあってはいけないゲームですからね。

――たとえわずかでも、表現などに違和感が見えるゲームは、確かにその時点で興ざめしますね。

小島：『メタルギア～』は"潜入"のゲームですから、「今、アラスカの要塞の中にいるんだ」という感覚をプレイヤーに持たせ続けることが重要なんです。理想としては、ディズニーランドのトイレですかね(笑)。あそこはトイレでさえも、その世界観で作られてますよね。CGを使用せずに、ポリゴンのままでイベントシーンを表現しているのも『メタルギア～』の世界観を途切れることなく維持させるためです。その辺の調整は、かなり神経を使った部分ですね。

――難易度についても、一見ハードユーザー向けの難しいACTに見えて、実はかなりライトユーザーを意識して調整されている、と感じましたが？

小島：はっきり言ってライトユーザー向けです。これは自信を持っていえますね。攻略法も1つだけではないですし、無線機でヒントを聞けば、ほとんど詰まることがないようにできています。

――最初からライトユーザー向けの難易度を目指していたんでしょうか？

小島：ええ。でもACTは、主人公とプレイヤーの一体感が重要ですから、ある程度の高さのハードルは必要だと考えてました。これがAVGなら、ロックオンして撃てば簡単に敵が倒せる、という難易度でもいいと思いますけど、ACTで難易度を下げすぎるとゲームの醍醐味そのものがなくなってしまいますからね。例えば、陸上の高跳びで2mが跳べないからといって、いきなり25cmまで下げてしまっては、跳べてもおもしろくも何ともないわけです(笑)。やはり、何度もトライするうちに、今まで跳べなかった高さが跳べるようになる、というのがACTのおもしろさだと思うんです。『メタルギア～』の場合、基本的にボス戦で何度もコンティニューしていると徐々に難易度が下がるんですが、その辺を考えて、あえて難易度を下げないところも作りました。

――ほかには、制作中で苦労された点というと？

小島：やっぱり「3Dですべてを作り込む」という点ですね。映画のセットなら、画面に映らない部分は作らなくても済みますが、このゲームはプレイヤーがどこを見るかわかりませんからね。しかも、スコープで拡大したりできますから(笑)。開発中にも敵兵のアゴの裏に、作り忘れているところが見えたりして、「おお、まだここ作ってなかった！」ってことがありました。大変ですよね、3Dは(笑)。

ストーリーには僕自身の考え方が反映されています

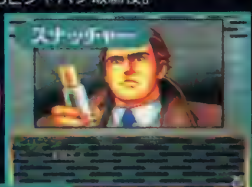
――このゲームのストーリーでは核兵器や遺伝子などが重要なテーマになっていますが、これは小島さん自身の考え方が反映されているのでしょうか？

小島：そうです。僕が日頃、思っていることや危惧していること……子どもたちにとっての将来だとか、そういうものが反映されています。そのあたりは自分がシナリオを書いている以上、どうしても入ってきてしまう部分だと思いますね。

Profile ●プロフィール

小島秀夫(こじま・ひでお)●1963年8月24日、東京・世田谷生まれ、兵庫・神戸育ち。中学生の頃から8ミリ映画の制作や小説の創作などを始める。大学卒業後の1986年、コナミにプランナーとして入社。翌年、デビュー作となるMSX 2版『メタルギア』を発表する。その後も'88年『スナッチャー』、'90年『メタルギア2 ソリッド・スネーク』、'94年『ポリスノーツ』など、以後、さまざまな機種に移植されることになる、斬新なアイデアを駆使した話題作を連発。ゲーム監督として高い評価を受ける。趣味は映画・音楽鑑賞、読書など。好きな映画監督は、サム・ライミ、ジャン・コクトー、デビッド・リンチ、リュック・ベッソン、レオス・カラックス、ロバート・ロドリゲス、黒沢明、林海象、飯田譲治など。好きな作家は、デビッド・メイスン、ポール・ギャリコ、マイクル・クライトン、ロビン・クック、安部公房、宮本輝など。好きなミュージシャンは、キュアー、ディペッシュ・モード、ジョイ・ディビジョンなど。KCEジャパン取締役。

主な代表作品





▲人々の身体とすり替わる謎の生命体に相対する、特殊警察の戦いを描いたサイバーパンクAVG。

◀近未来の宇宙コロニーが舞台のAVG。あのメリルも刑事として登場。

C 1988 1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ャルインタビュー

―― 核については、5月にインドとパキスタンが核実験を行ったこともあって、現在世界的に微妙な情勢になってきています。とてもタイムリーですよね。
小島：いつもタイムリーなんですよ。でも、こっちの設定と変わってしまうんです(笑)。前作の『ソリッド・スネーク』のときは、ストーリーに登場した東西ドイツの「ベルリンの壁」が、作ったあとすぐになくなりました(笑)。あんなの普通、なくなると思いませんよ(笑)。『スナッチャー』のときも、ストーリーの舞台だったソ連がすぐなくなって(笑)。いつもちょっと読みがズレるんですよね……というか、発売がズレすぎなんですけどね(笑)。
――(笑)。でも今回はタイミングばっちりですよ。
小島：表向きには、もう冷戦時代ではない、もう核問題はない、という雰囲気なので、大人はともかく若い人は「核兵器」と聞いてもピンとこないと思います。でも実際は核兵器がなくなったわけではなく、さらに危険な状況にあります。今、世界中で議論されているようなタイムリーな問題を含めて、核に対する意識が『メタルギア～』をプレイすることで芽生えてくれたら嬉しいですね。
―― 小中学生のような若いユーザーにも、あえてそういったことを伝えたいと？
小島：そうですね。21世紀には核だけでなく、きっと遺伝子問題もクローズアップされてくると思いますが、今の小中学生にはそういった問題を自分で考え、自分で判断してほしいんです。ポリスノーツでは臓器移植の問題を取り上げましたが、この問題は日本では、全く関心を持たれていません。こういったことは学校では教えてくれないから当然なんですが、だからこそ、ゲームのようなエンターテイメントが提示してやらないとダメだと思うんです
―― ゲームの場合、ACTにせよRPGにせよ、社会性のあるメッセージを持った作品は、確かに少ないと感じますね……
小島：それは制作者にそういう意識がないからでしょう。確かにゲームはエンターテイメントですから、暇をつぶすためのものでもいいかもしれません。でも、コンシューマのゲームはユーザーから多くの時間とお金を奪うじゃないですか。何十時間もの時間を奪っておいて、何も与えてくれないのかっていう疑問は出てきますよね。苦労してドラゴンを倒しても、エンディングで2頭身のジジィに「お主こそ真の勇者じゃ！」とかって誉められるだけ、というのではちょっと……(笑)。
――(笑)。確かに今のゲームは、終わったあとに残るものっていうのが少ないかもしれませんね。
小島：例えばコミックとかは、昔と比べてすごく進歩したメディアですよね。重要な社会問題を取り上げたりしてますし。その点、ゲームはまだまだ子どもじみたメディアだと思います。でも今の子どもたちの中には、すべての情報をゲームから得ている子もいるわけですからね。だからゲームを作るときにはいつも、クリアしたときに何か自分の肥やしになるものとか、人生を前向きに考えるための感動とか、そういったものを入れたいと考えているんです。

"プレイしている瞬間がおもしろい"それがゲーム

―― ところで小島さんは映画ファンとしても有名ですが、最近は「映画との融合」「映画を超えた」などの表現でゲームが語られる場合があります。それについてどのような感想をお持ちですか？
小島：超えてないですね(笑)。テーマや主張を持たないゲームが「映画を超えた」なんて言えないですよ。僕は映画を観て育った人間なんで、ゲームという媒体で、ある種の表現をしたとき、結果的に映画に近い表現になることはあります。でもそれだけのことです。「映画を超えた」とかいうのは、表現的に好きではないです。でも、MSXの最初の『メタルギア』のパッケージには、「まるで映画のようなゲーム」と書いてあります(笑)。もちろん僕が考えました(笑)。ムービーもない、2Dのゲームで(笑)。ただあれは、映画のようなシチュエーションの中で遊べるゲーム、という意味合いだったんですけどね。
―― 最近だと、CGムービーを中心にしたゲームを指して、「映画的」といっているようですが……。
小島：それもゲームの1つの形だと思います。いろんなクリエイターがいますから、それぞれがいろんな方向へ進んで、いろんなゲームを作っていけばいいんです。ただ、ムービーとゲーム部分を切り貼りしただけのものを「映画的」とはいえませんけどね。
―― それでは、小島さんの考える「ゲームのおもしろさ」とは何でしょうか？
小島：これは「プレイしている瞬間がおもしろい」という点に尽きると思います。そのおもしろい瞬間が連続してストーリーになる……僕はそういう考え方ですね。そしてストーリーを通じて、1つの"人格"を体験したんだ、とプレイヤーに思わせることができればベストだと考えています。ただ、そういった作品は、人の気持ち、つまり"人間"がわからないと作れないかもしれません。ですから、ゲームクリエイターの方々には、自分の生き方をきちんと描いたような作品を作ってほしいですね。そういった作品を見ていくことによって、若い才能が育っていくと思うんです。クソゲーばかりプレイしている人には、クソゲーしか作れませんからね(笑)。
―― 最後に、これから『メタルギア～』をプレイするファンにメッセージをお願いします。
小島：画面からはマニアックな印象を受けるかもしれませんが、普通のACTとしても十分に楽しめる作品です。強い女の子も出てくるんで、女性プレイヤーにもオススメしたいですね。かくれんぼのような感覚もあって、とにかくいろんな人が楽しめるようになっています。ぜひ、遊んでみてください。



「学校では教えてくれないことを『メタルギア～』で伝えたかったんです」

教えて小島監督！ 『メタルギアソリッド』ワンポイントQ&A

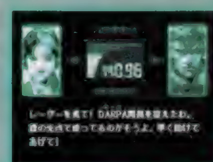
Q. プレイに役立つ攻略法があったら教えて下さい。

A.



Q. キャラクターの声は、すべてフルボイスなのですか？

A.



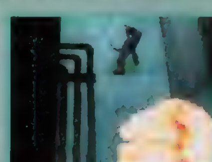
Q. 武器などの設定は、実物をもとに作られたのですか？

A.



Q. 次回作や『メタルギア』の続編の予定はありますか？

A.



電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

GUNDAM

完全独占 今年の冬のガンダムはこれだ！



「愚かな者に地球を汚させ、破壊する権利はない。だから、私が粛正する！」

赤い彗星の隕石落としが地球を襲う！

モビルスーツ同士の戦いをリアルに再現した3D・STG『機動戦士Zガンダム』。その第2弾がついに登場。今回は極秘裏に入手した最新サンプルロムをもとに、ゲームの魅力をチェック！

機動戦士ガンダム
逆襲のシャア

冬予定 3D・STG	▶¥6,800（予）　▶バンダイ
	▶MC（ブロック数未定）、AC、2P対戦可

劇場版が公開されてから10年……

あの名作がPSでよみがえる!



最新作『逆襲のシャア』は、3D・STG『機動戦士Zガンダム』のシステムを継承しつつ、新要素をドッサリ追加した注目度120%の作品。戦闘システムはもちろん、CGムービーやモビルスーツの動きなどすべてに手を加え、より遊びやすく、そしてリアルに仕上げられている。しかも使用できる武器が増え、戦略性も向上！　アニメを超える白熱の戦いが楽しめるようになっているぞ。


戦闘システムがパワーアップ



前作の『Zガンダム』を遥かに凌ぐ完成度……!

攻撃方法も豊富に!



『ガンダム』の歴史に新たな一ページが刻まれる……



アムロとシャアの戦いに終止符がうたれる...





『機動戦士ガンダム　逆襲のシャア』とは……？

1988年に公開された劇場版オリジナルのアニメ作品。『機動戦士ガンダム』の一年戦争から12年後が舞台となっている。ネオ・ジオン軍を再興し、自ら総帥となったシャアは、母なる星を汚染し続ける地球人類を粛正するため「隕石落とし」を画策。成功すれば氷河期が訪れ、地球は人の住めない死の星になるという。これに対し地球連邦軍は、ブライト・ノア率いるロンド・ベル隊で応戦するが……。この作品でアムロとシャアの戦いにピリオドがうたれた。

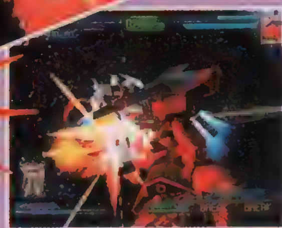
©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1998　イラスト／逢坂浩司
※今回使用している画面写真は開発中のもので、製品版とは異なる場合があります。

●PS版「逆襲のシャア」は

ココがすごい！

前作『Ζガンダム』からの変更点を中心にその魅力を徹底チェック！





必殺技

より強力な特殊技術が繰り出せるようになった！

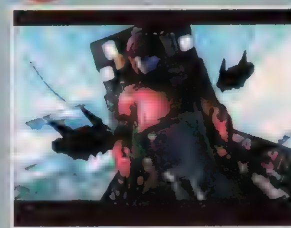
新たに追加された要素の中で特に注目なのが、モビルスーツ（以下ＭＳ）の必殺技。ダメージを受けるとたまる「必殺技ゲージ」が最大になると使えるようになるぞ。技はＭＳごとに違っていて攻撃系だったり、防御系だったりと多種多様。上手に活用すれば、戦いを有利に進めることができるだろう。ちなみに右に紹介した技はサザビーの連続斬り。破壊力バツグン！

ムービー

現時点では、まだ未確認今後の続報に注目せよ！

前作でファンをアッと驚かせた超美麗なＣＧムービーは、今回も健在！　これは通常のセル画を使わず、キャラクターをコンピュータで彩色。それをＣＧで制作した背景やＭＳと合成するという特殊な技法で描かれたもの。これにより、全編フルデジタルの美しい映像を実現しているのだ。今回は一体どんなシーンが再現されるのか？　続報に乞うご期待だ。

前作 ▼ファンならずとも、このＣＧムービーには驚かされたはず。最新作の完成が待ち遠しいのだ。



敵

複数の敵を相手に戦う

敵と１対１で戦っていくシステムだった前作とは異なり、今回は１度に複数の敵を相手に戦う場合もあるらしい。どんな感じになるかはまだ不明だが、戦いは一段と激しくなりそうだぞ。つまり、いつまでも同じ敵を相手にしていると、ほかの敵から狙撃されるってことだからね。ニュータイプとしての資質が試されるときかも！



▲複数の敵と戦う場合、それぞれのヒットポイントゲージはどうなるのか？



▲武器のエネルギー切れも心配。配分を考えて戦わなくては勝ち目はなさそう。

アクション

一段と細かくなって

画面内を飛び回るＭＳのアクションも前作以上に細かくなってきている。例えば✚キーを右に入力し、しばらくして離すと、なんとＭＳが姿勢制御のための逆噴射アクションをするのだ。ほんの小さなことだけど、こういった部分のこだわりがファンにとっては涙モノ！　そのほかのアクションも期待以上の仕上がりだ。





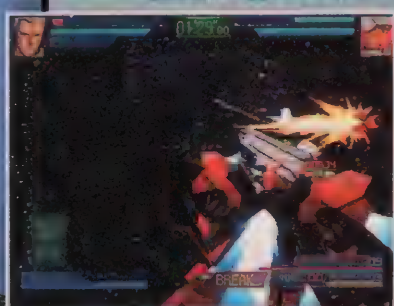
◀動きが停止した瞬間、肩や足にあるバーニアが逆噴射して姿勢を制御するのだ。まさにアニメそのまま！



武器

種類が増え、戦略性もアップ

武器の種類が増えたのもウレシイところ。前作で使えたビームライフルやビームサーベルはもちろん、バズーカ、ビームキャノン、ファンネルにダミーなど、アニメに登場していた装備がバッチリ再現されている。これによって戦い方の幅が広がり、ますます戦略的に勝負できるようになったのだ。武器の活用が戦いのポイントになりそう。



◀フィン・ファンネル　放出されたファンネルは、敵を自動的に感知して攻撃し始める。便利な攻撃だが、防御される可能性もある。



▶ダミー　機雷付きで触れると爆発。敵のセンサーを狂わせ、本体を見失わせる働きがある。



メイン画面

一新されたゲージ部をチェックだ!

画面内のゲージが一新されているので、ここで紹介していこう。1人プレイ時には、下に掲載した画面で戦いを繰り広げていくことになるぞ。背中を見せているのが自機だ。ただ、この画面では敵が1機しか登場していない。複数の敵が出現する場合は、中央のメインの照準のほかに小さな照準も表示されるのだ。

ロックオン カーソル

出現した敵を捕捉するカーソル。ライフルやバズーカなどを撃つと、この場所へ飛んでいく。ロックオン状態（カーソルの色が緑から赤に変化）のときに攻撃すると敵にヒット！ それ以外のときに撃っても敵には当たらない。

ロックオン！



ヒットポイント 必殺技ゲージ

上部のゲージがヒットポイント。ゼロになるとゲームオーバーだ。下部は必殺技ゲージ。ダメージを受けると増加し、最大になると必殺技が使用可能になる。



ダメージゲージ

ダメージを受けた場所を表すもので、徐々に赤くなっていく。前作では、腕が壊れると、持っている武器が使えなくなったが……。

バーニアゲージ

ゲージを使い、高速移動ができる。ゲージがゼロになるとオーバーヒート状態になり、一定時間バーニアが使用できなくなる。

ウェポンゲージ

現在使用できる武器を表示。弾数制て使い果たすと一定時間、使用できなくなる。使用する武器は「R1ボタンを押しながら□、×、○ボタンのいずれかを押す」という操作で選択可能。ゲージの色は残り弾数の警告表示（緑→黄→赤と変化する）。

▼R2ボタンを押すことでライフル、サーベルモードの切り替えが可能。どちらかのモードでないと使えない武器も！

サーベル使用時



機動戦士ガンダム誕生20周年記念イベント

突撃レポート

梅雨明け直前の8月1日、神奈川県のパシフィコ横浜「国立大ホール」で、機動戦士ガンダムの誕生20周年を記念するイベント「ガンダム ビッグバン宣言～過去・現在そして未来～」が開催された。そこではガンダムの歴史をひもとくと同時に、未来への構想などを次々発表。アメリカで制作中の実写＋CG映像のガンダム「Gセイバー」のこと、それに富野由悠季氏が監督する最新TVシリーズが来年にもスタートすることが明らかになったのだ。

TV版の新シリーズ発表！



▲機動戦士ガンダム誕生20周年記念プロジェクトのオフィシャルマーク。





▲最新TVシリーズは、過去のガンダムをすべて踏襲した作品になるようだが……。

◀限定グッズの販売も行われてたが、どれも一瞬で完売！

対戦モード

画面は縦2分割。1枚のCDで対戦可能に!!

前作では2台のPSと通信ケーブルを使わなければ不可能だった対戦モードのシステムが、大幅にリニューアル！ 今回は、1台のPSで楽しめるようになったのだ。もちろん通信ケーブルも不要で、画面は縦に分割されるぞ。ますます手軽になったことで、対戦プレイも存分に楽しめそうだ。



サンプルロムからわかった新事実!

操作感覚は前作よりも軽く、より快適になっているようだ。使用武器の選択もR1ボタンを押しながら…という操作なのでミスはない。対戦モードの分割は意外と見やすく違和感ナシ。





▲前作よりも柔らかい手ごたえで操作できる感じ。読み込み時間は前作と同じく問題ナシ！

ν(ニュー)ガンダム、サザビー以外にもたくさんのMSが登場!

対戦モードにエントリーされているMSは『逆襲のシャア』に登場したνガンダム、サザビー、リ・ガズィ、ヤクト・ドーガ。それにガンダム、シャア専用ザク、シャア専用ゲルググ、ジオングの合計8機だ。それぞれの武器も完全に再現されるみたいだが、詳細はまだ不明。続報が入りしだい紹介していくので、楽しみに待っていてほしい。

8種類のMSを確認!
νガンダム
サザビー
リ・ガズィ
ヤクト・ドーガ
ガンダム
シャア専用ザク
シャア専用ゲルググ
ジオング



●なぜ旧型のMSが……？

▲今回の作品は『逆襲のシャア』のはず。それなのに、なぜ一年戦争のときの4機の旧型MSが、ここに名を連ねているのか？ うーん、気になるところだ。それにしても新型と戦うのは圧倒的に不利なんじゃないかなぁ……。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

R4

R4 -RIDGE RACER TYPE4-

12月(予) RCG	▶価格未定 ▶ナムコ
	▶MC(ブロック数未定)、NC

RIDGE RACER TYPE 4

RCG究極の進化形! 『リッジレーサー』シリーズ最新作登場!

RCG最高峰として絶大な人気を誇る『リッジレーサー』シリーズ。その第4弾にあたる『R4』の発売が急きょ年末に決定！ ナムコが培ってきたRCGノウハウの集大成がついに姿を現したのだ!!

GRAPHIC リアリティの極限に迫るグラフィックが白熱のレースを演出!!





▲[illegible]アリティを追求した、これが「R4」だ！



▲シリーズ最高のグラフィックだけでなく、[illegible]快な走行[illegible]も魅力のーつ

COURSE バリエーションに富んだ勝負の舞台 全8コースの興奮を体感!!



◀オレンジ色の柔らかい光に包まれた夕暮れの山道コース。路肩の木々や路面までもが美しい。







[illegible]

『R4』3つの魅力を徹底チェック!

徹底されたリアルなグラフィック！　新たに追加され[illegible]
そのベールを脱いだ!!

今回は、『R4』の魅力を各ポイントに分けて徹底的に紹介していくぞ。まだまだ未知の部分もあるけれど、生まれ変わった「リッジレーサー」シリーズの真の姿に、可能なかぎり迫ってみよう。開発者独占インタビューも見逃すな！







▶最初から用意されたボディカラーの他、自分で着色することもできる？

このカラフルなマシンをキミの愛車にして走り抜けろ!

MACHINE 車種、カラーリングを含めると使用可能マシンは300種以上!

©NAMCO LTD.※画面は開発中のものです。

リアルなのは当たり前『R4』の魅力を



POINT 1 実写さながらの美しいグラフィックで見せる『R4』の魅力に注目!

「R4」は、これまでのシリーズ3作で好評だった部分をすべてあわせ持ち、なおかつパワーアップした作品を目指して開発が進められている。また、ゲーム性は「レイジレーサー」よりも「リッジレーサー」に近く、爽快感を重視しているということで、「気持ちよい速さ」を深く追求できる作品になりそうだ。ここではそんなコンセプトで開発されている「R4」の、主な特徴を見ていくことにしよう。

CHECK 光源まで考えぬかれたグラフィック リアルな「影」を見よ!

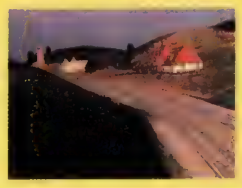
路面に落ちる木々の影や、ボディの湾曲に沿った明暗の美しさに注目してほしい。微妙な光源の設定によって表現が可能になった「R4」の特徴、「映画のステージのようにライティングされた世界」がよく表われている部分だ。



◀路面を見れば、細かく作られた樹木の影のスゴさに気づくはず。

CHECK 思わず見とれるかも!? 細部まで描きこまれた背景が美しい!

コース外の地形やオブジェも細部まで描き込まれていて、一瞬で走り抜けてしまうのがもったいないくらいだ。建造物の造形の美しさはもちろん、遠くに見える山並みや、木々なども実写と見間違えそうなほど、書き込まれているぞ。



◀コース外の建物も、実にリアルに描かれているのが印象的だ。

CHECK あの峠の向こう、遠いかなたまで見通せる視野がリアル!

「R4」では表示ポリゴン数のアップと、練り込まれたコース設計により、コースの先までしっかりと見ることができるシーンが多くなっている。これにより、臨場感たっぷりなコースの景色を楽しみながら走ることができるようになっているのだ。



◀遠くまで見通せる視界が、今までにない興奮を作り出すのだ。

POINT 2 勾配・カーブ・つり橋など変化に富んだ全8コース!

「リッジレーサー」シリーズのコースの特徴といえばつり橋や勾配など、ふんだんに盛り込まれた仕掛けの数々。もちろん「R4」も、今まで以上に楽しいコース設計がなされているに違いないだろう。カーブや勾配の配置で絶妙な難易度を作ってきた「リッジレーサー」シリーズだけに、期待せずにはいられないぞ。





▲流れるような画面をみせるS字カーブ。早く走りたいね!
▶シリーズを通しておなじみの1つに数えられてきたつり橋

POINT 3 車種+カラーリングでマシンのバリエーションは300種以上!

使用車種は性能の異なるマシンを数種類予定。また、詳細は不明だがマシンのカラーリングも楽しめるようだぞ。右の写真のようなペイントされていない車を、自由に着色できる「レイジレーサー」のチームロゴのようなシステムか?









▲ナムコの看板キャラ、パックマンをモチーフにしたボディーカラー
▶同じマシンでも、カラーリングが違うだけでまったく印象が変わってしまう

▲[illegible]

徹底チェック!

POINT 4 最大4人の通信対戦は可能か？

『リッジレーサー』シリーズといえば対戦がアツイ！ アーケード版『リッジ』での8人対戦で盛り上がった人も少なくないだろう。また、PS版『リッジレボ』でも通信ケーブルを使用して2人対戦プレイが可能だった。『R4』は今までのシリーズで好評だった部分を受け継いでいるらしいので、どんな対戦プレイになるか楽しみだよね。



▶[illegible]

POINT 5 さまざまな視点切り替えで見せる見応えバツグンのリプレイ

自らの走りを心ゆくまで鑑賞できるリプレイシーンも、もちろん用意されている。『R4』という大作のリプレイだけに、リプレイ画面もセーブできるのか、リプレイ中の視点変更は可能かなどの期待は尽きないが、こちらも続報が入りしだい発表していく予定だ。



◀カッコ[illegible]

POINT 6 レーサーの人生を楽しむ! 「グランプリモード」が新たに登場!

『R4』から新たに加わったのが「グランプリモード」だ。ここでは「雇われレーサー」となって、数々のレースを勝ち抜きグランプリの制覇を目指すのだ。ドライビングテクニックだけでなく、チームの人との[illegible]も重要なSLG的モードになりそうだぞ。



▶このモード[illegible]レースの[illegible]

『R4』誕生までの歴史を大研究!

新作を出すたびにRCGファンを魅了し続けてきた「リッジレーサー」シリーズ。未プレイの読者もいると思うので、ここでは『R4』の前身となるシリーズ3作の歩みを振り返ってみよう。

リッジレーサー
94年12月3日発売／5,800円※

抜群のクオリティと気持ちいい走りが話題になった、記念すべきシリーズ第1弾。アーケードからの移植作ながら、PSならではのアレンジが加えられ、タイムアタックが全国で大流行した。



▲当時は、このグラフィックのクオリティに誰もが驚いた。

キーポイント▶ミニゲーム

起動時のロード中にミニゲームを挿入するアイデアも、このゲームで初めて実現。多くのユーザーの話題をさらった。



リッジレーサー レボリューション
95年12月3日発売／5,800円※

「リッジ」の流れをそのままパワーアップさせた続編。任意の場所でのスピン回数を競うドリフトコンテストなど、レース本来とは違う楽しみ方ができるモードが充実したRCGだった。



▲この作品から、バックミラーが採用された。

キーポイント▶マイカーの変身

マイカーがバギーに変身する裏ゲームも収録。プリティレーサーと呼ばれ、操作感覚にも独自の改良が加えられていた。



レイジレーサー
96年12月3日発売／5,800円

前2作とは一線を画し、お金を稼いで車を買ったり、チューンナップするなどの新要素を導入した意欲作。登り坂は6速で登れないなど、レース内容もRCGファン向けのバランスがとられていた。



▲前2作と比べて、グラフィックがシブめになっていた。

キーポイント▶チームロゴ

マイカーのボンネットに付けるチームロゴを自分でデザインできた。ドットを打って、好みのロゴを作るのが流行した。



『R4』に秘められたさらなる魅力に迫れ!

独占入手! 開発スタッフメッセージ

『R4』の魅力について、開発スタッフからの貴重なコメントを独占入手した！ そしてさらに、編集部が入手した情報では、『R4』にはとんでもない「オマケ」が付くらしいぞ。

●開発者が明かす『R4』の魅力

「R4」が目指したのは、ゲームグラフィックとしての完成度の高さです。〝実際にはあり得ない、でもリアルに感じさせる存在感のある架空世界〟を作り出すために、光源処理、モデリングなどの表現方法に工夫をしました。また「R4」では〝軽快な滑走感〟を重視しています。プレイヤーの技量を問わず、万人が楽しめる内容を中心にして、今回から新たに採用された遊びも盛りだくさんです。

●開発者も太鼓判を押す!『R4』のココに注目!

シリーズ最高峰のグラフィックはもちろんですが、その他にも見てほしい点がたくさんあります。たとえば「これが本当のドリフト挙動です」というものを作ったとして、実体験がなければピンとこないでしょう。私たちが目指すのは、ゲームだからこその誇張表現を生かした〝想像を裏切らないハイスピード感覚〟の表現。リアルなだけではない「ゲームとしてのレース」こそ「R4」の目指すところです。

※『リッジレーサー』『リッジレーサーレボリューション』には、プレイステーション・ザ・ベスト（オープン価格）があります。



電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

伝説の変身ヒーローが格闘ゲームになってよみがえる!!

仮面ライダー

1971年、少年たちの心に熱い想いを刻み込んだあの変身ヒーローが、1998年、プレイステーションで僕たちの前に現れる！　最先端の3Dグラフィックによって再現された身体に、昔と変わらぬ正義の心で悪を砕く永遠のヒーロー……その名は「仮面ライダー」だ！

仮面ライダー

10.1 ACT
▶¥5,800 ▶ハンダイ
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

©石森プロ・東映 ©BANDAI 1998



27年の時を経て、仮面ライダーの新たなる戦いが始まる!!

この「仮面ライダー」は、ポリゴンキャラクターによる3D対戦格闘ゲーム。仮面ライダー1号と2号が、蜘蛛男やサボテグロンといったショッカー怪人たちと死闘を繰り広げるのだ。

そして、なんといっても目を引くのが、そのディテール。「放映当時の雰囲気をいかに格闘ゲームとして再現するか？」を、徹底的に追求しているのだ。そのこだわりに脱帽するぞ！

あくなき本物の追求

「仮面ライダー」のポイントは、〝改造人間〟同士の戦いである、ということ。既存の格闘技という枠に捕らわれない人間離れしたアクションが、改造人間という存在にリアリティを持たせているのだ。さらに、彼らの動きはすべてモーションキャプチャーで作られており、それによって特撮キャラ特有の動きや〝間〟を見事に再現している。そのアクションは、まさに「仮面ライダー」の決定版と呼ぶにふさわしいのだ。



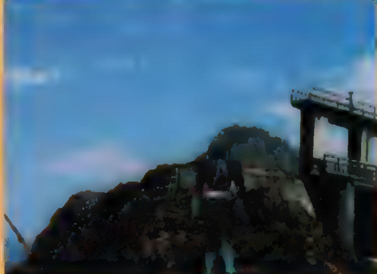




音声も当時のまま!!

昨今のゲームでなにかと話題になる声の出演も、本郷猛役の藤岡弘氏をはじめ、各怪人の声やナレーションまで忠実に再現されているのだ。また、おなじみの主題歌に合わせて流れるオープニングムービーはCGで再現されており、仮面ライダーテイストの新たな側面を見せてくれる。さらに、ゲーム中に流れるBGMも当時と同じモノが流れるというこだわりよう。まさに〝完全再現〟だ！

「仮面ライダー」とはいかなるヒーローなのか？



▶戦いを終えて、1人いずこかへと歩み去る仮面ライダー。改造人間である彼は、常に孤独の影を背負っている。

「仮面ライダー」は、それまで〝勧善懲悪〟のわかりやすい物語がメインだった特撮作品において、改造人間であることの孤独と苦悩を前面に押し出したドラマ作りで人気を博し、そのあと登場する〝悩めるヒーロー〟たちの元祖として、知らぬ人のいない名作となったのだ。また、忍者モノの時代劇の殺陣を参考にしたアクションが当時の子供たちを魅了し、「ライダーごっこ」が全国的に大ブームを巻き起こし、等身大ヒーローの魅力を大爆発させた。

こうして仮面ライダーは、人間味溢れるヒーローのドラマ＋ド派手なアクションで、子供たちを魅了し、シリーズ化されるほどの人気作品となった。そして、以後の特撮作品にも多大な影響を与えたのだ。



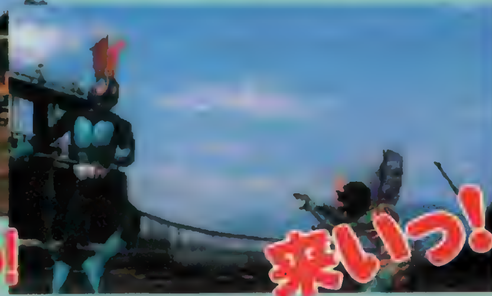
▲ショッキングな本郷猛の改造シーン。妥協しないドラマ作りが、仮面ライダーのキャラクターを際立たせたのだ。



これが『仮面ライダー』のゲームシステムだ!!

「PS版『仮面ライダー』は格闘ゲームである……」というワケで、ここでは『仮面ライダー』のさまざまなゲームモードを紹介するぞ！　まずはライダーと秘密結社ショッカーの戦いを再現した“ストーリー”モード。そして、格闘の基本ともいえる“対戦”モード。このゲームでは3種類の対戦プレイが楽しめるぞ。さらに、体力が尽きるまでに何体の怪人を倒せるかを競う“サバイバル”モード。ダメージを受けないように戦おう。そして、操作を練習できる“特訓”モードだ。それではさっそく、それぞれのモードを紹介していこう！





ストーリーモード

「仮面ライダー本郷猛は改造人間である……」という、おなじみのナレーションで始まるＴＶのストーリーを再現したモード。このモードは、変身前の本郷猛がショッカーの戦闘員に囲まれるところから始まる。そして、次々と現れる戦闘員を一定数倒すと、ベルトの風車に風力を受けて仮面ライダーへと変身、怪人との戦闘に突入するぞ。また、セレクトボタンを押せば、戦闘員と戦っているときでもライダーに変身できる。変身すると体力が完全回復するが、あとに手強い怪人が待ちかまえていることも考え、使いどころを見極めたい。

しかし、怪人を打ち倒しても、ライダーの休息のときは短い。ショッカーの野望をうち砕くその日まで、ライダーは戦い続けるのだ。



▲ステージの前には、ポリゴンキャラによるデモが入る。



▶まずは本郷猛が戦う！　戦闘員を倒したらいよいよ変身だ！

TVシリーズに忠実

変身前の本郷猛が戦闘員たちを倒して、変身シーンになったところでアイキャッチ。そして、怪人との戦闘のクライマックスは場所を移して行われる……ＴＶシリーズの戦闘シーンは、毎回このような流れで作られていた。このゲームは、この展開をそのままに進んでいくのだ。このほかにも、怪人を倒したあとにはナレーションが入り、次回予告が流れるなど、全体的にＴＶシリーズを意識した作りとなっている。このこだわりようは、リアルタイムでＴＶシリーズを見ていた人はもちろんのこと、そうでない人も「こういうのがあったんだ」という楽しみ方ができるハズ。



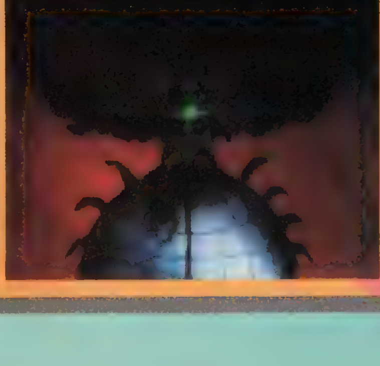
◀怪人との戦闘前に入るアイキャッチ。こんなところまでもＴＶ版に忠実！



▶次回予告でのライダーと怪人のアクションは必見！　これが特撮テイストだ！

悪の秘密結社「ショッカー」とは？

冒頭のナレーションで「世界征服をたくらむ悪の秘密結社」と紹介されているショッカー。全世界に支部があり、動物や植物の能力を付加した改造人間＝怪人を作り出し、政府要人の暗殺や都市の破壊といった恐ろしい作戦を展開する組織である。謎に包まれたショッカーの中でも最大の謎は、改造人間に関する技術をはじめとした非常に高い科学技術だろう。その技術はいったいどこで手に入れたのだろうか？　もしかしたら、ショッカー自身、宇宙から来た侵略者の尖兵なのかもしれない……。しかし、１つだけ確実なことがある。それは、ショッカーが掲げる理想と人類の幸せとは決して相容れない、ということだ。



▶地球におおいかぶさらんとする怪鳥をシンボルに暗躍する秘密結社ショッカー。その正体は謎に包まれている。



ショッカーの怪人第1号!
蜘蛛男

剣と毒針の使い手!
蜂女

対戦モード

ストーリーモードでは仮面ライダーでしか戦えなかったが、ここで紹介するさまざまな対戦モードでは、ショッカーの怪人を操って戦うことができるのだ。対戦モードには、コンピュータを相手に勝ち抜き戦を行なう１Ｐ対戦モード、友だちと戦う２Ｐ対戦モード、ライダーや怪人で自由にチームを組んで戦うチーム対戦モードの３つがある。ライダーキックや怪人ならではの特殊能力を駆使して、目の前に立ちふさがる敵を打ち倒し、最強の座を目指すのだ!!



▶怪人同士の戦いも可能。最強の名はどの怪人に!?



▶3人から5人でチームを組むチーム対戦。出撃、怪人軍!



▲何人倒したか、といった記録はメモリーカードにセーブすることができる。

サバイバルモード

決められた体力でどれだけ多くの怪人を倒せるかを競うモード。新しい敵と戦うときに体力が回復しないので、いかに敵の攻撃を受けないで勝ち抜くかが、ポイントになってくるぞ。このモードも、ライダーだけではなく怪人でもプレイすることができる。

特訓モード

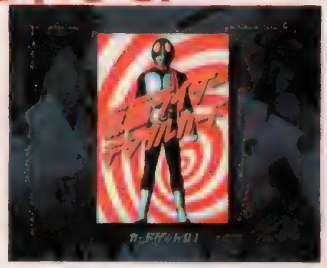
そのものズバリ、ライダーや怪人の操作を練習するためのモード。キー入力やダメージ、コンボが入力成功しているかどうかが表示されるので、強力な連続技の研究などにはもってこいだ。ここで特訓しておけば、あらゆる状況での戦いに対応できるぞ！



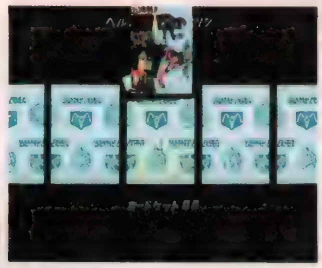
▲どんな怪人でもひとたまりもない、強力なコンボを編み出すのだ！

「仮面ライダーデジタルカード」が集められるぞ!

かつて社会現象にまでなった、カルビーの仮面ライダースナックのおまけ・仮面ライダーカード。表面には劇中のライダーや怪人の雄姿が、裏面にはその解説や撮影秘話などの情報が満載されたこのライダーカードが、デジタルカードとなってゲーム内に復活！ ストーリーモードをクリアするなどしてゲーム中の戦いに勝つと、タイトル画面に〝カードゲット〟という文字と共に数字が出てくる。この数字は、デジタルカードモードでカードを引くことができる回数を表しているのだ。そして、カードモードで引き当てたカードは、専用のアルバムに収録されていつでも見ることができるぞ。フルコンプリートを目指して戦おう!!



▲カードモードのタイトル。下の〝カードゲット〟の数字が引ける回数だ。



▲動いてる袋の中から１つを選んでカードをゲット！ 中身は見てのお楽しみ。



▲ゲットしたカードはアルバムに収録される。当たりが出なくても最初から１つ持っている。



▶仮面ライダーとショッカーとの戦いの記録を、自由に見ることができるのだ。ゲットせよ！

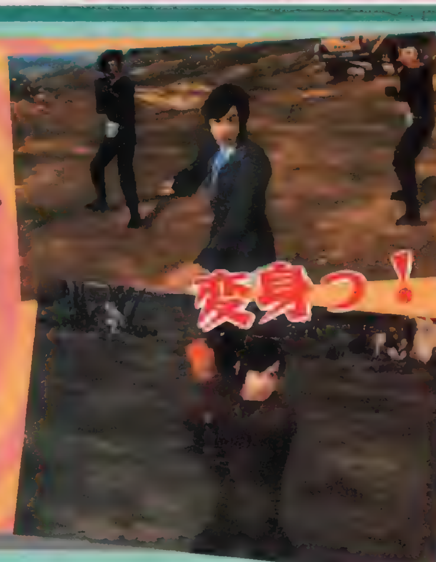
「ダブルライダー」誕生の秘密!

今やおなじみとなった複数の仮面ライダーの共演、読者にも見たことのある人がいると思う。これの元祖ともいえるのが、１号と２号のダブルライダー。だが、この強力タッグの誕生にはちょっとした逸話が存在するのだ。

本郷猛役の藤岡弘氏は、みずからライダーのマスクをかぶってアクションを行なうことが多かったのだが、ある日、撮影中の事故で大ケガを負ってしまう。そこで、急きょ「本郷猛はショッカーの別計画を追ってヨーロッパへ飛んだ」ということにして、もう１人の仮面ライダー・一文字隼人（演ずるは佐々木剛氏）が登場したのだ。そして、「２人のライダー」というシチュエーションが新たな人気に火をつけ、以後複数のライダーによる共闘はシリーズの大きな魅力となったのだ。



▶日本中のダムを破壊しようとたくらむ怪人サボテグロンの前に現れた新たなライダー。はたして敵か味方か!?



◀本郷猛と一文字隼人が力を合わせてショッカーの野望に立ち向かうさまは、ファンの期待を裏切らないものだった。

『闘魂烈伝』『双界儀』をPS参入! 記念すべき



多彩なアクション!!
多次元的な演出の数々!!

封神領域エルツヴァーユ

冬予定 対戦ACT	▶¥5,800(予) ▶ユークス
	▶MC(1ブロック)、2P対戦可



「闘魂烈伝3」で同時に6人ものポリゴンキャラ（選手4人+レフェリー+リングアナ）を自在に動かしたユークスが、その技術力をフルに活用して今までにない対戦ACTを作っていた！ ポリゴンへのこだわりぶりは相変わらずで、女の子のスカートや髪の毛なども細かく計算。さらには美しい残像処理までも行なっているのだ！

ポリゴン格闘は今、新時代を迎えた!

この『封神領域エルツヴァーユ』（以下『エルツ』）は「格好よさ」を追求した対戦ACTだ。派手な特殊効果、華麗な技をよりダイナミックに見せるカメラワーク、シンプルさと多様さを併せ持つ操作性と、今までのゲームにはなかった要素をたくさん持っている。実際にプレイするプレイヤーはもちろん、見ている人もワクワクすることだろう。各キャラに用意されたストーリーや設定も事細かに作られているから、アニメや特撮のファンも楽しめるはずだ。複雑な操作をいっさい排除したゲームだけに、初級者から上級者までが楽しめる点も見逃せない！

封神領域エルツ

 ©YUKE'S ※画面は開発中のものです。

作ったユークスが自社ブランドで第1弾ソフトは対戦ACTだ!!



個性的なキャラが多数登場!

右で紹介した3人からも、「エルツ」に登場するキャラの魅力を感じてもらえるだろう。同時に彼らを演じる豪華スタッフにも注目してもらいたい。キャラクターデザインやオープニングムービーを担当したのは「天地無用!」「大運動会」などを手掛けたAIC。また、オリジナル挿入歌も「少女革命ウテナ」や「スレイヤーズ」などのオープニングでお馴染みの奥井雅美さんが歌っているのだ。

豪華声優陣が多数登場するぞ!!

名前	職業	性別	年齢	属性	出身	CV
アルティ・アル・ラーゼル	魔法使い	男	15歳	正義	イ・プラセェル	矢島 晶子
天法院 慧矢(てんぽういん けいや)	陰陽師	男	24歳	悪	日本	緑川 光
姫野 翠(ひめの みどり)	傭兵	女	17歳	中立	日本	日高 のり子
ガリィ・バニッシュ・グレッグマン	バウンティハンター	男	36歳	中立	宇宙	玄田 哲章
ラインドウェル・レインリスク	サイコパス	男	20歳	悪	イギリス	二又 一成
幽祢(かくりね)	巫女	女	10010歳	悪	不明	南 央美
イハドゥルカ	魔人	女	23歳	悪	不明	井上 喜久子



エリル・プローズ
傭兵／女／17歳／属性＝中立／出身＝イ・プラセェル
「神殺のエリル」という異名を持つ。〈CV・桑島法子〉

斎月(さいづき)セツナ
能力者／女／14歳／属性＝正義／出身＝日本
意識体「華麟」を身に宿す女子中学生。〈CV・氷上恭子〉

完全懲悪ダンザイバー **神鏡(みかがみ) 衝(しょう)**
特異監査官／男／21歳／属性＝正義／出身＝宇宙
直情型の熱血男、神鏡衝の変身した姿。〈CV・関智一〉

ヴァーユ

使用ボタン数はたったの2つ！ しかし、✚キーとの組み合わせで奥の深い攻防が楽しめるのだ！

『エルツ』で使用するボタンは攻撃用の△と防御用の□だけ。操作方法もシンプルだけど、さまざまな行動が取れるようになっているぞ。

通常攻撃　△

このゲームにおける通常攻撃とは、パンチやキックではなく飛び道具系の技を意味する。この攻撃はボタンを複数回押すことで連射することも可能だ。ただし3連射までしかできないし、スキも大きくなるので、相手が近くにいるときは注意する必要がある。

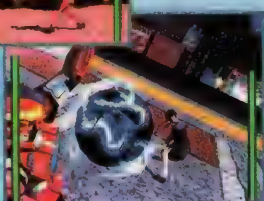

◀ボタンを1回だけ押すと、このような飛び道具を1発撃てる。


▶3連射したところ。両者の間合いが開いたら狙いたい。

必殺技　⬅ or ⬆ or ➡（離して）△

必殺技はキャラごとに3種類ずつ用意されている。通常攻撃よりも攻撃力が高く、なおかつ個性的な技が用意されているので、「どうやって効果的に必殺技を出すか」が戦いの鍵を握るだろう。コマンドがシンプルなため、既存の格闘ゲームを苦手としていた人でも心配は無用だ。


◀ダンザイバーの飛び道具系必殺技。通常攻撃よりも威力があるのだ。<➡>


▶重力球を両腕から発射するというダンザイバーの必殺技。<⬆>


▲ダンザイバーの突進系必殺技。<✚キー入力方向は⬅>

こんな必殺技もあるのだ

右はセツナの必殺技「燐凰断」。蒼い炎の鳥を剣から発生させ、それを相手に向かって飛ばすという技だ。同じ飛び道具系の技でも内容は異なる。



捕縛攻撃　⬇（離して）△

相手をつかまえてしまう攻撃のこと。両者の間合いによって3種類の技が自動的に選択される。捕縛攻撃を行なうと相手の足元に紫色の模様が浮かび上がるが、これに完全に捕らえられたら脱出不可能。



近距離

かなり接近した状態で捕縛攻撃を行なうと投げ技になる。目の前にいる相手をつかんで投げるのだ。



中距離

ラウンド開始直後くらいの間合いだとこの攻撃に。距離が開いているからといって油断すると危険だ。



遠距離

捕縛した相手に飛び道具を放ったり、自ら突進して攻撃したりと、技の内容はキャラごとに異なる。



この攻撃を避けるには？

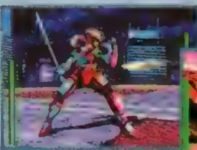
捕縛攻撃を表す地面の模様が自キャラの足元に出現したら、完成前にステップなどで逃げ出そう。相手だけでなく地面にも注意を払うのだ。



※記事内の✚キーの向きは、キャラが右を向いている場合のものです。

防御　□

相手の攻撃をガードするときに使う。基本的には押しっぱなしで構わないが、タイミングよく防御することで飛び道具を弾き返すこともできる。



▲防御中はこのようなポーズを取る。



▼相手の攻撃をタイミングよく防いだところ。

ステップ　← or ↑ or → or ↓＋□

✚キーと□ボタンを同時に押すと、その方向に向かって高速移動する。相手の攻撃を避けたり、スキをついて接近したりするときに利用することになるだろう。残像の美しさにも注目！

【前ステップ】



【後ステップ】



【奥ステップ】



【手前ステップ】



ステップ攻撃　✚キー同一方向２回＋△

素早く移動しながら攻撃する。✚キーの入力方向によって移動先はもちろん、攻撃内容も変えられる。これを利用すれば「相手の攻撃を軸ずらしで避けつつ反撃する」といったテクニックも使えるようになる。上級者同士の戦いではステップ攻撃が勝敗を左右しそうだ。

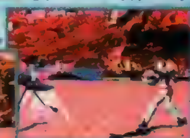
▶前ステップ攻撃。突進系の技が多い。

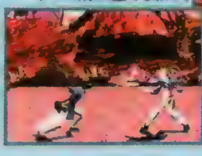




◀奥ステップ攻撃。軸をずらしつつ攻撃する。

▶後ステップ攻撃。逃げつつ飛び道具を放つ。

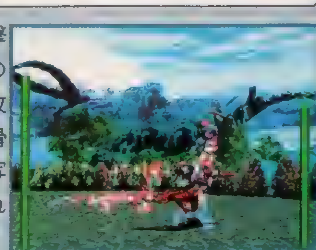




◀手前ステップ攻撃。軸をずらしつつ攻める。

滑空攻撃　→＋△

相手に向かって滑空し、攻撃する。相手を浮かせた後にこの攻撃を当てると自動的に連続攻撃に移行する。両者が同時に滑空攻撃を仕掛けた場合、下の写真のような視殺戦が展開される。



視殺戦！

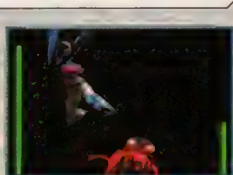






ジャンプ攻撃　↑＋△

軽くジャンプしてから攻撃するという、山なりの軌道を持つ飛び込み攻撃。このゲームに単独のジャンプという操作はないため、いきなり出すことで相手の意表をつくことができるだろう。

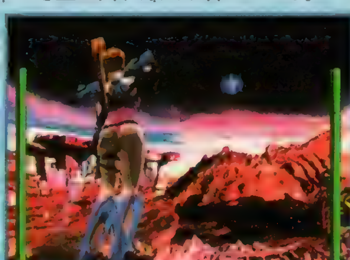


超必殺技　パワークリスタルがある状態で　←＋△

✚キーを←に入れ続けたまま△ボタンを押すと、全キャラ共通の射程を持つ特殊光弾を発射する。これが相手にヒットすると超必殺技が発動するのだ。パワークリスタルを生み出す方法は右のとおり。



▲３体に分身して攻撃するセツナの技。









この技を出すには、溜め動作をする必要があるぞ

パワークリスタルを生み出すには✚キーを↑に入れ、黄色いゲージをＭＡＸまで溜める必要がある。残り体力が少なくなれば、それだけ早く溜めることもできちゃうのだ。



独占スクープ



全星系を巻き込む大戦が今、幕を開ける…

広大な宇宙空間を立方形の3Dマップで再現。従来の作品とは一線を画する大迫力の艦隊戦を実現したSLG『オウバードフォース』。多くのファンの心を捉えたあの傑作の続編がついに登場!! 漆黒の闇を切り裂くレーザー、飛び交うミサイル。熾烈な戦いが再び……。



AUBIRDE FORCE After

オウバードフォースアフター

オウバードフォースアフター	
10月(予) SLG	▶¥5,800 ▶バンダイ ▶MC(7ブロック)

C BANDAI 1998

究極の艦隊戦SLG再来!!



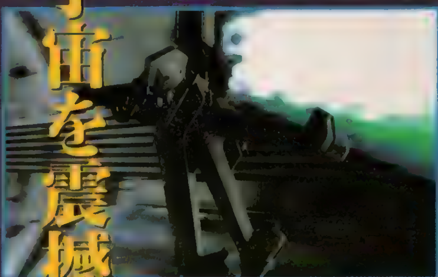
前作を遙かに上回るスケールで繰り広げられる本格派スペースオペラ

デトロワとデュミナスの２国間の争いに終始していた前作に対し、今回は新たな勢力「内惑星連合」が登場。複雑な利害関係を抱える各国間の思惑が交差するストーリーは、前作以上の深みを感じさせてくれる。バトルの興奮に加え、物語性の高さも今回の見どころと言える。



▲任務の達成状況によって、その後のストーリーが大きく変化していく。

全宇宙を震撼させる惑星間戦争





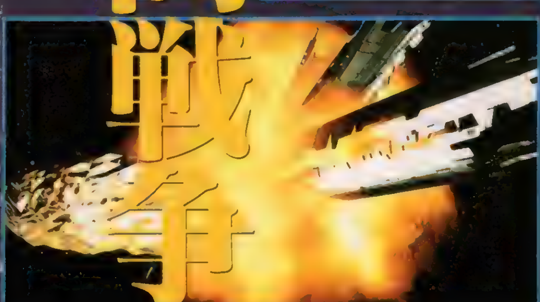












空前絶後の3Dバトル



ゲームシステムCHECK&CHECK

『AUBIRDEFORCE』DATA LIBRARY データ・ライブラリィ

惑星国家

前作を大幅に上回るスケールで展開される惑星間戦争。この新たな戦いに関係する5つの惑星国家をここで紹介していこう。

●ラファリエス



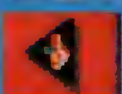
5つの惑星国家を有するエレミア星系の中で、最も古い歴史を持つ国家。人類発祥の地としても知られる「君臨すれども統治せず」をモットーとした皇族のもと、民主的な統治が行われている近年、勢力を増す他国の影響により国粋主義が台頭しかつての栄光を取り戻そうとする声が上がっている

●オルキス



強大な軍事国家デトロワに対抗して結成された内惑星連合の一角を担う独立国家。しかし国内情勢は複雑で、民族としての自立を尊重する一派と、かつてラファリエスから送り込まれた開拓者を中心とする親ラファリエス派という、2派に分かれている

●デトロワ



恒星から最も遠方に位置する惑星恒星のエネルギーを十分に受けられないためか、一般には不毛な地として知られている。しかしながら、武力を背景とした領土拡大政策を推し進め、今日の大国の地位を確立した　現在では、国内に抱える政情不安のため、国家の斜陽化が続いている

●アマティス



惑星全体を改造して人類を居住可能とした、異色の惑星アマティス惑星間貿易によって、現在の繁栄を得るまでになった。デュミナスに開拓民を送り、平和的に独立させたのもこの国家である古くから民族対立を繰り返してきたデトロワを仮想敵国とした政策を取っている

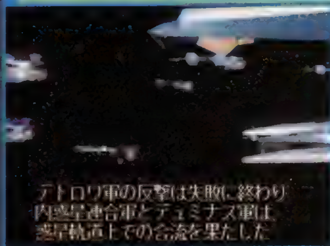
●デュミナス



アマティスからの移民によって開拓されたこの王国は、惑星国家の中で最も新しい国である。開拓者であり優れた指導者でもあったギリアム・ファルケンハインが初代国王となり、資源の乏しいデュミナスを貿易によって繁栄に導く。自由を尊ぶ愛国心豊かな国民性がこの国を象徴している

1 MISSION CHECK ミッションの概要をしっかり把握 ミッションチェック

各シナリオの冒頭では、各国の情勢などを交えたストーリーの解説がなされる。そのあと、シナリオの勝利条件などを提示するブリーフィング場面に移行。ここでは戦況の確認及びミッションクリアのためのヒントなども聞くことが可能。さらに、新たなパイロットや武装などの補充が報告されることもあるので、よくチェックしよう。





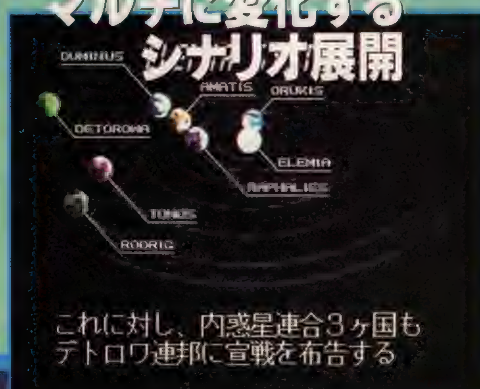


4 MISSION CLEAR 任務の結果によってシナリオが分岐 ミッションクリア

今回の作品の目玉の1つに挙げられるのが、マルチシナリオの採用。前作では1つのキャンペーン（分岐はあったが）をこなしていくだけだったが、今回は任務の達成状況によってシナリオの展開が大きく変化していくのだ。これにより、リプレイする楽しさが味わえるようになっているのだ！



マルチに変化するシナリオ展開



プレイヤーは最初オルキスの軍人として、１つの戦艦を任されストーリーが展開していく。ここではプレイヤーが遂行すべきミッションの流れを大まかに紹介していこう。また、戦闘の主力兵器や５つの惑星国家についても詳しく解説していくぞ。





2 戦況に応じた部隊編成が勝利の鍵
出撃準備 ARRANGE

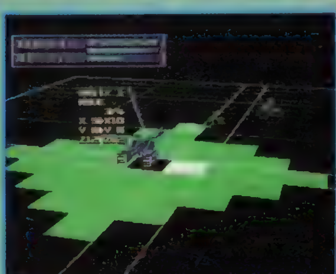


戦場での部隊運用と並んで重要なのが、この出撃準備。登場するパイロットたちの能力に見合った機体を選択し、最も効果的な装備を選ぶことが重要だ。ここで選択した機体・武装にあった作戦を考えていこう。百戦錬磨の精鋭部隊が作れるかどうかは、指揮官であるキミの腕にかかっているのだ!!



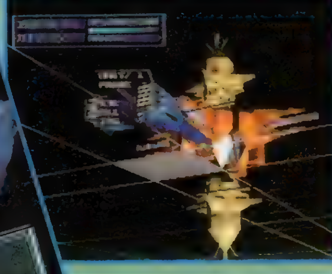


3 戦いの結果を左右する戦術
行動 ACTION



ゲームの最大の魅力は、何といっても立体的なマップ上で繰り広げられる壮絶な艦隊戦にある。画面を自由に回転・拡大・縮小することで、前作に比べて敵味方の配置が把握しやすくなっている。さらに、移動や攻撃などもマップ上で直接行うことが可能となり、面倒な操作を極力排して戦闘に集中できるようになっているのだ。巧みな部隊運用で難局を打開せよ!!





戦艦&機動兵器

「アフター」に登場する戦艦や艦載機の総数は、80以上!! いずれも機能美を追求した重厚なリアリズムが漂う。ここではその一部を紹介しよう。

●オルテウス級戦艦

先のデュミナスとデトロワとの戦争において、最強と謳われたアレギウス級戦艦に、さらなる改良を施したデュミナスの最新鋭艦 その攻撃・防御能力は他の追随を許さない



●重装型機動兵器ビーコック

艦載機でありながら、艦船並みの集中防御型システムを備えたアマティス国防軍の重装機動兵器。汎用型のゼッツァーと同程度の機動性を維持しながら、更なる重装甲化に成功している。また、デュミナス軍のタウロスを基本として設計されたため、非常に似通った姿となっている



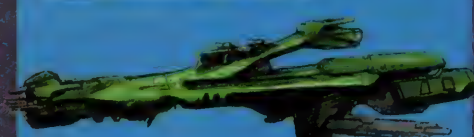
●エルガウェイン級戦艦

デュミナス軍のアレギウス級と同時期に建造された、オルキス統合宇宙軍の最新鋭艦 アレギウス級に比べ、速力・機動性に優れている反面、防御力はやや劣る 現在は旗艦専用として少数が就航している



●ゼークトル級巡洋艦

このクラスの戦艦としては、群を抜く長大な航続距離を誇るデトロワの新鋭艦、性能的にはデュミナスのコーバック級に匹敵する、配備数は少なく、本国の主力艦隊にのみ存在が確認されている



電撃特報 DENGEKI SCOOP 6



FCの『ファミリーテニス』時代から、PCエンジン、SFCを経て、PS版の前作『スマッシュコート』と続く、テニスゲームの本流を歩んできたナムコ。ついに新作『2』を発表！

スマッシュコート2

ナムコのテニスゲーム最新作がついに登場!!

簡単な操作で奥の深いプレイが楽しめる「スマッシュコート」。PSにおけるテニスゲームの定番として知られるこの作品が、パワーアップを果たして帰ってきたぞ！　前作の「リゾートテニス」に続く今回のテーマは「ストリートテニス」。その名のとおり、世界各地のストリートを舞台にしたコートが多数用意され、ストリートファッションに身を包んだキャラたちが戦いを繰り広げていくのだ！　モードの種類も増えたことだし、また熱き戦いの日々がやってきそうだぞ。



▲表示されているコートサイズに注目。前作からかなり広がっていることがわかるよね。



◀ダッシュ中にショットボタンを押すと、後ろ向きのままショットすることができる。さらに奥深いプレイが可能になったのだ。

スマッシュコート2	
98年(予) SPG	▶価格未定　▶ナムコ
	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、MT、4P対戦可

24人ものキャラが登場するのだ

キャラの総数は、前作と同じ。ただ、ブンブンやカツロウがいなくなり、レンツォやウィリナスが新たに参加するなど、メンバーが入れ替わった。



©1996, 1998 NAMCO LTD.
※画面写真は開発中のものです

NEWS

豊富なモードが用意された！

前作には「エキシビション」と「テニスクラブ」の2モードしかなかったけれど、「2」にはその倍近いモードが用意されているのだ。ここでは、現時点で明らかになっている3つのモードについて紹介していこう。

トレーニングモード

この「2」には初めてトレーニングモードが用意された。壁に向かって黙々と打ち返す「壁打ち」と、クマ先生の打ってくる多彩なショットを返す「やまごもり」の2種類の練習ができる。ここでテクニックを磨いてから、他のモードに挑戦するといいだろう。



◀選べるトレーニングは2種類。うまく使い分けよう。



◀これは壁打ちトレーニング。ボールの跡が壁に残るぞ。

エキシビションモード

好きな選手やコートを選んで遊ぶモード。COM相手に戦うこともできるけど、やっぱり盛り上がるのは対戦プレイ。マルチタップを使えば4人まで同時にプレイできる（ダブルス）のもうれしいポイント。画面内に表示されるコートサイズが広がったから、ダブルスでも快適なプレイが楽しめるぞ。



▲秋葉原コートによるシングルマッチ。敵のスマッシュを返すことはできるか？



▲ニューヨークの交差点をイメージしたコート。4人同時プレイがとっても楽しいぞ！



▲イタリアのストリートを題材にしたコート。周囲にはオープンカフェもあるぞ。

スマッシュルーレットモード

すごろくの要素を取り入れたまったく新しいモードが、この「スマッシュルーレット」。プレイヤーは主人公の賞金稼ぎとなって、賞金首をつかまえるための旅に出るのだ。ゲームの進行は下記のとおりだけど、ルーレットをテニスボールで止めるところが〝いかにも〟って感じで楽しそうだぞ。旅の途中ではさまざまなイベントが起きて、仲間を増やしたり、お金を稼いだりすることができる。時には、テニスの勝負を挑まれることもあるのだ。また、このモードにはいろんなムービーが挿入されるらしい。詳しい情報に期待しよう。

STORY

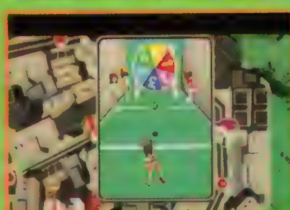
世界がテニスブームにわき返っていた20XX年。この時代には、道端で「ストリートテニス」を楽しむのが流行していた。だがそのブームの裏では、プロテニス審判の買収や八百長事件、対戦相手の闇討ちといった汚い手段も横行していたのである。この事態を重く見た国際警察は、これらの事件を引き起こしているならず者に多額の賞金をかけ排除しようと試みた。だが、背後にうごめく巨大な悪の組織の存在に気づく者はまだいなかった…。



レッツゴー！ ▶ ルーレットを回せ！ ▶ アイテムショップだ！ ▶ イベントもあるぞ！



◀マップ画面。左下に見えているのは東京タワー？



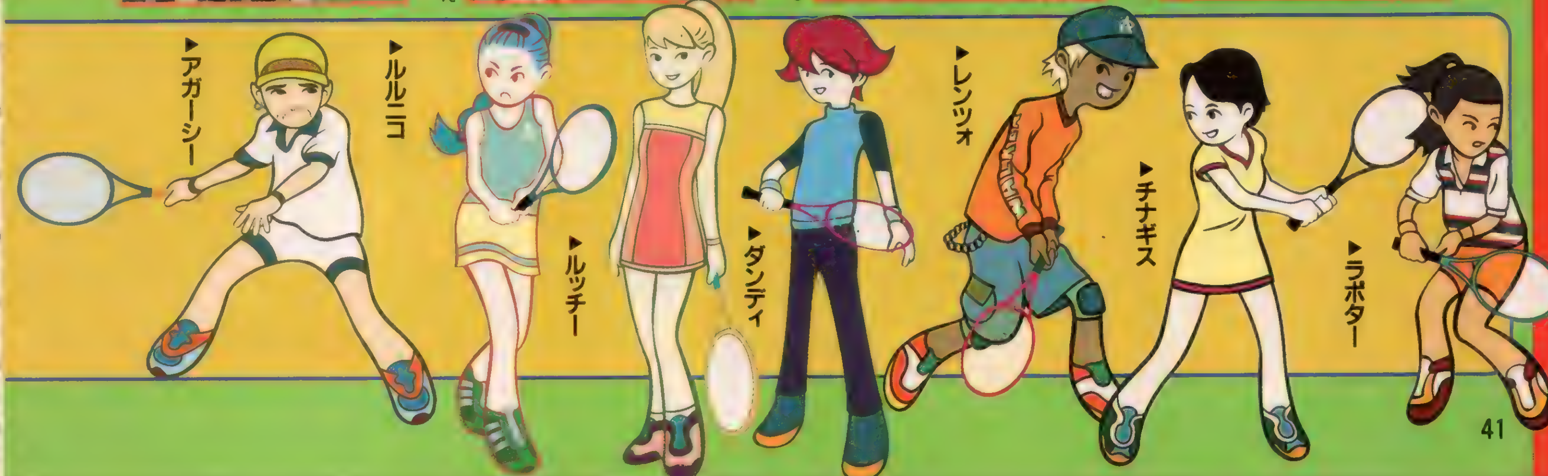
◀サーブの要領でボールを打ち、数字を決めよう。



◀ゲーム中はアイテムを使用することもできるぞ。



◀どんな行動をとるかでゲーム展開が変化するのだ。



電撃特報
DENGEKI SCOOP
7

チャンバラ&ウエスタンがドッキング

アメリカ西部を舞台に無敵のヒーローが悪党どもをバッサバッサと斬り倒す、痛快ACTがPSに登場!! 今回は最新画面を公開するとともに登場キャラ&序盤ステージを紹介するぞ!

RISING ZAN
THE SAMURAI GUNMAN

98年(予) ACT ▶¥5,800(予) ▶ウエップシステム ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

RISING ZAN
THE SAMURAI GUNMAN



安心しな、悪党は必ず地獄へ送ってやる

スーパーウルトラセクシィヒーロー

斬(ザン)

小さな田舎町でヒーローを夢見る[illegible]師匠のスズキから教わった剣術に銃を合わせるという独自の流派"生涯[illegible]"と戦う。

剣と銃2つの武器を手に悪党どもをやっつけろ!!

このゲームはポリゴンで描かれた3Dフィールドを駆け巡り、敵を倒すタイプのアクションゲーム。プレイヤーは主人公の斬を操り、刀と銃の2つの武器を駆使してステージを突き進むことになるぞ。





▲遠くから敵を倒すにはコレ　弾数に制限がなく連射も可能だ。



▶コマンド入力で出すことができる強力な技！鋭い閃光が敵を討つ!!

▲ジパングで修行した剣技が炸裂！　どんな悪党も、正義の一撃で一刀両断だ!!

©1998 UEP Systems, Inc.

影山ヒロノブ熱唱!!

「ライジング・ザン」の主題歌を、あの影山ヒロノブ氏が担当することになった！　さっそく、影山氏のメッセージをもらってきたぞ。
──歌を録る前にゲームのビデオを見せてもらって、斬に負けないくらいカッコよくてパワフルな主題歌を歌わなければならない、と使命感に燃えましたね。それにこの歌は、尺八などを演奏に取り入れていて、和風ロックという感じになっていてオモシロイと思うよ。ゲームのほうもオモシロそうだから、僕もぜひプレイしたいな。とにかく、「ライジング・ザン」ともども、僕の歌に期待して下さい。



影山ヒロノブ [illegible]カルも務める。今後の活躍からも目が離せないぜ。



奇面の男

虐殺武闘団の一員であること以外は一切不明。そのすべてが謎に包まれ[illegible]ことごとく二刀流の餌食に……。その残虐性ゆえに西部の人々から奇面の男と呼ばれ恐れられている。

超個性的！　ストーリー&キャラ紹介

ここでは、気になるストーリーと序盤のステージ&登場キャラを紹介するぞ！　舞台となるのは、ゴールドラッシュにわく開拓時代のアメリカ。ヒーローに憧れる主人公ジョニーは、行方不明者が続出するという渓谷の調査に出かける。だがそこで、ジパングからやってきた虐殺集団〝邪火龍(ジャッカル)〟と遭遇。ザコどもは倒すものの、奇面の男との戦闘で谷底へ転落、重傷を負ってしまう。しかしジョニーは、ジパング出身のスズキという老人に助けられ一命を取りとめる。今のままでは〝邪火龍〟に勝てないと悟ったジョニーは、ジパングへ渡り、スズキの下で剣術を学ぶ。そして数カ月後、剣術を身に付けたジョニーは、スーパーセクシィヒーロー斬と名を改め、西部へ戻ってくる。

STAGE 1 火蓋

最初のステージは斬の生まれ故郷。斬は邪火龍の配下にら致された人々を救うことができるのか？



◀静まり返った町の中に妖しい気配が…。

大筒

[illegible]



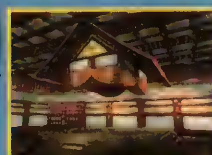
▲牢獄の番人、大筒と山伏現る！

山伏

[illegible]改造手術を施されており、巨大な金棒を振り回してくる。

STAGE 3 朱門

邪火龍が西部征服の拠点とする邪念堂と呼ばれる堂舎。複雑に入り組んだ通路を進んでいくと、そこには邪念堂の首領、スモウチャンプの姿が！



▲なんと血戦の舞台は土俵！



◀スモウチャンプの秘儀〝爆烈張手〟。強烈な威力ゆえに手が巨大化!?



スモウチャンプ

[illegible]あった邪念堂の首領。強烈な張り手と鉄球が武器。

STAGE 2 霞道

幼なじみのバレリーを救出した斬。彼女の情報をもとに、隣町へ向かう。



▲町の公開処刑場。ギロチンの刃が鈍く光る。

バレリー

[illegible]勝ち気な性格の女の子。愛用のコルトパイソンを手に町の平和を守るリーダー的存在。



電撃CHECK!

ひと足早く修行ステージを見せちゃうぞ!

このゲームには練習用のステージ〝修行の間〟が用意されている。このステージでは師匠のスズキや初音が基本的な操作方法を詳しく解説してくれるぞ。これでACTが苦手な人もバッチリ！　スムーズに遊ぶことができるのだ。



▼師匠のスズキや初音が、ゲームの基本を教えてくれるぞ。



初音

斬の師匠スズキの孫娘。裏社会で名を馳せる〝くノ一〟でもある。

コナミが贈る本格派

コナミが贈る期待の最新作『武戯』がPSに登場!! 第1報となる今回は、個性的な4人のキャラクターを大紹介！ さらに、本作に導入された独自のシステムを詳しく紹介していくぞ。



鴻 玉梨

蘇清寿という酔拳の達人に弟子入りし、修行に励む少女。いつからか、修行しているうちに本物のお酒を飲んでみたくなってしまった。そして飲酒を許可してもらおうと、ある計画を実行に移す…。

三軍司 雄吾

空手を武器とする18歳の青年。ある日、父と母が修行方法の意見の食い違いから対立してしまう。そして、そのことがきっかけとなり、雄吾は血を分けた双子の兄と戦うハメになってしまうのだった。

アレン

幼い頃に孤児院に引き取られ、寂しい少年時代を過ごした孤独な青年。孤児院での生活は厳しく、アレンは自分自身を護るためにムエタイを修得する。そして、今では戦いに明け暮れた毎日を送っている。

椿 紗夜

独自の格闘術「椿流拳法」を受け継ぐ16歳の可愛い女のコ。5年前に失踪した父親を探すため、家族の者に行方を聞く。しかし、誰も行方を知る者はおらず、自ら父親探しの旅に出ることを決意する。

武戯

秋予定 対戦ACT	▶¥5,800(予) ▶コナミ
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、2P対戦可

 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

3D・ACTここに極めり!!

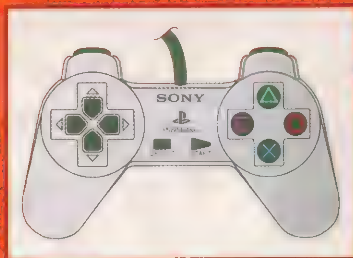


▶モードも充実!「トレーニング」も完備。
▼単純明快! 実に快適に対戦を楽しめるのだ。



この『武戯』では、普通の対戦ACTにはない独特のシステムが採用されている。特に注目すべきは、ボタン操作だ。Ⓧボタンは防御というより"さばき"のような役割を果たし、うまくディフェンスすると有利な状態での攻撃が可能になる。また◎ボタンでは投げ＆受け流しができるだけでなく、いわゆる"当て身"のような状態を作り出すことができるのだ。各ボタンの役割については、右で詳しく説明しているぞ。

『武戯』ならではの独特な操作法に注目!



△KICK

パンチよりもリーチが長いが、そのぶんスキも大きい。パンチ同様、ほかのボタンと組み合わせ、特定の順番にボタンを押すことでコンビネーションを繰り出すことが可能。

ⓧDEFENCE

相手の攻撃に合わせてボタンを押す（あらかじめ押しておいても可）とガードする。Ⓧボタンのみで上段と中段攻撃、✚キーの下と一緒に押すと下段攻撃をガードすることができるぞ。

▢PUNCH

攻撃の要となる要素の1つ。✚キーやキックと組み合わせて、特定の順番にタイミングよくボタンを押すとキャラ独自のコンビネーションを繰り出すことができるぞ。

◎CATCH

投げ＆受け流し。ボタンを押すだけで相手を投げることができる。受け流しは相手の攻撃に合わせてボタンを押すことで技をさばき、相手の体勢を崩すことが可能だ。

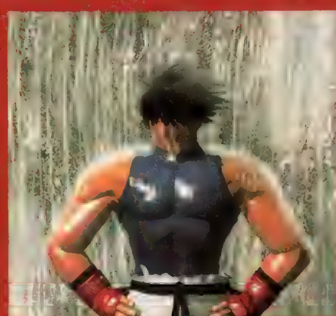
個性豊かな4人のキャラクターを大紹介!!

本作には、なんと総勢22人もの個性的なキャラクターが登場する。どのキャラクターも独自の格闘スタイルで戦う強者ばかり。そこで、ここではその中でも特に魅力的な4人を詳しく紹介していくぞ。この4人の中にキミ好みのキャラクターはいるかな?



◀それぞれが己の流派を極めた格闘家なのだ。





三軍司雄吾

格闘スタイルは空手。威力が大きく、スキの少ない技をいくつも持っているため、一撃必殺タイプのキャラクターといえるだろう。



◀渾身の力をこめた正拳突きが炸裂!



▲女性で酔拳を使うキャラクターはちょっと珍しいかも



鴻 玉梨

玉梨の格闘スタイルは酔拳。まるでお酒を飲んで酔っ払ったような動きで相手を翻弄し、一瞬のスキをついて攻撃する。トリッキーな動きが印象的なキャラクター。







アレン

格闘スタイルはムエタイ。極限まで鍛えられた威力抜群の足技を中心にパンチを織り交ぜて戦う。スラッと伸びた長い脚から繰り出される技を受けた相手は、無事ではすまないだろう。



▶長いリーチを生かして強烈な足技を繰り出すぞ。

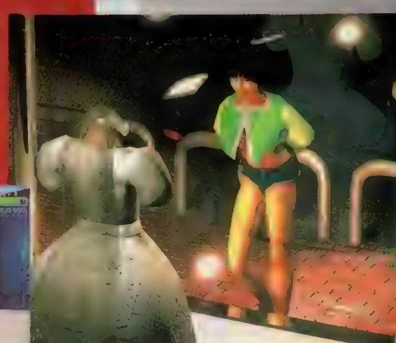


椿 紗夜

格闘スタイルは[illegible]拳法。実にさまざまな技を使うことができるため変化に富んだ多彩な戦い方が可能。タイプ的にはテクニカルキャラ。

▶[illegible]





KONAMI

KCE japan

潜入。

敵に発見されることなく敵地に単独潜入する、
スリル、緊張感。
このゲームシステムは、過去に類を見ない。



コナミ株式会社 本社/〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1
北海道コナミ株式会社/東北コナミ株式会社/東京コナミ株式会社/埼玉コナミ株式会社/神奈川コナミ株式会社/愛知コナミ株式会社/北陸コナミ株式会社/大阪コナミ株式会社/兵庫コナミ株式会社/中国コナミ株式会社/四国コナミ株式会社/九州コナミ株式会社/中央コナミ株式会社

©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

●商品に関するお問い合わせは ●お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
●営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)午前10:30~12:00/午後1:00~5:00 電話番号はお間違えのないようにおかけください。
●最新情報はコナミテレフォンサービス(毎週第2·4月曜日内容一新) 東京03-3436-2277 大阪06-455-0477
●インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/

"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

PlayStation

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR®
SOLID

今までに存在しなかったアクションゲームを打ち立てる。その強い共通意識から、開発プロジェクトはスタートした。どんなゲームにも到達できなかった、かつてないスリル、緊張感、臨場感、感動を経験できるゲームシステム。従来のゲームのように、敵を手当り次第に倒すという、リアリティのまったくない戦闘アクションとは一線を画す。敵に発見されることなく敵地に潜入し、任務を遂行する一極限のスリル、緊張感、が「メタルギア ソリッド」のゲームコンセプトだ。監視カメラ、サーチライトを回避し、しかも、足音、水たまりの波紋、足跡にまで注意を払い行動する。すべての瞬間が息もつかせぬ緊張の連続となる。妥協は一切していない。それは、映像についても同じだ。緻密なアクションを可能にするリアルタイムフルポリゴン映像、主人公や周囲の状況によって刻々と視点が変化する映画手法的カメラワークとサウンドが臨場感を煽る。さらに、テーマ。反戦反核、政治思想、人類への警鐘など、従来のゲームでは重いという理由で避けられてきたテーマ性、限り無くリアルなストーリーを導入。まさにハリウッド映画をインタラクティブにプレイする感覚である。これほどプレイヤーと一体化したゲームは過去に例がない。

…………………………すべては、スリルのために　メタルギア ソリッド

プレイステーション用ソフト

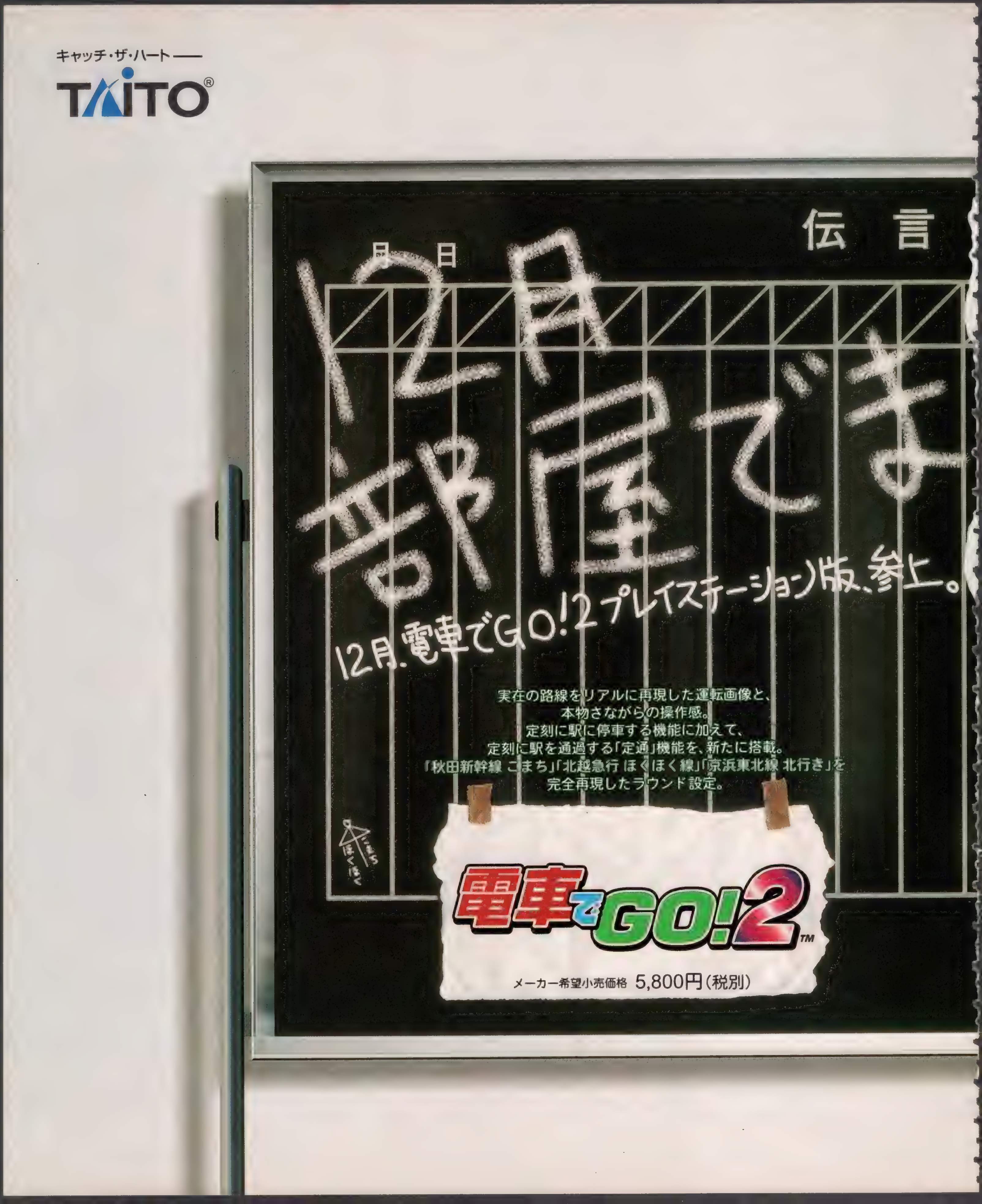
「メタルギア ソリッド」 9月3日発売

メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

「幻想水滸伝II」体験版がメタルギアに付く！ 9月3日発売プレイステーション用ソフト「メタルギア ソリッド」に「幻想水滸伝II」体験版を付属。

「メタルギア ソリッド」限定版プレミアムパッケージ発売決定！ メーカー希望小売価格 9,800円(税別)

●B4判フルカラー45P豪華メタルギア ソリッド パンフレット ●特別限定音楽CD「METAL GEAR / METAL GEAR 2 SOLID SNAKE Music Collection」 ●メタルギア ソリッド特製オリジナルTシャツ ●シリアルナンバー入りFOX-HOUND部隊ドッグ・タッグ(認識票) ●特別仕様限定メタリックメモリーカードシール


キャッチ・ザ・ハート――
TAITO
伝 言
月 日
12月
部屋でま
12月、電車でGO!2プレイステーション版、参上。
実在の路線をリアルに再現した運転画像と、
本物さながらの操作感。
定刻に駅に停車する機能に加えて、
定刻に駅を通過する「定通」機能を、新たに搭載。
「秋田新幹線 こまち」「北越急行 ほくほく線」「京浜東北線 北行き」を
完全再現したラウンド設定。
こまち
ほくほく
電車でGO!2™
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）



ゲームモードは「ひとりでパズル」「ひとりで対戦」「ふたりで対戦」の3種類。
パズル面は驚異の540面。9人のキャラクターから好きなキャラを選べます。
ひとりで対戦モードでは、キャラ同士の会話を物語形式で楽しめます。

パズルボブル4
メーカー希望小売価格 4,800円(税別)

アナログコントローラ(DUAL SHOCK)対応

PlayStation

大好評絶賛発売中!!
プレイステーションソフトラインナップ



Gダライアス
メーカー希望小売価格
5,800円(税別)



プチカラット
メーカー希望小売価格
4,800円(税別)



まじかるでーと
メーカー希望小売価格
5,800円(税別)



電車でGO!
メーカー希望小売価格
5,800円(税別)



パズルボブル3DX The Best
メーカー希望小売価格
2,800円(税別)



レイストーム The Best
メーカー希望小売価格
2,800円(税別)



アルカノイドリターンズ
メーカー希望小売価格
4,800円(税別)



スペースインベーダー
メーカー希望小売価格
2,800円(税別)



サイキックフォース
メーカー希望小売価格
5,800円(税別)

"PS"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社タイトー® 〒102-8648東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/



"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。©KING RECORDS ALL RIGHTS RESERVED.

お問い合せ先
KING RECORDS キングレコード株式会社 〒112-0005東京都文京区水道2-9-2音羽YFビル
TEL 03-3945-2122 http://www.kingrecords.co.jp


GOGO RPG SPECIAL
ごーごーれっつごーあーるぴーじーすぺしゃる
電撃PSは
RPGの味方です
イラスト／C次郎



緊急速報第2弾!!

DRAGON QUEST VII

またまた飛び込んできた大作RPGの最新情報!! 主要登場人物のプロフィールやカメラアングルの詳細、そして、驚きの会話システムが明らかになったぞ！

ドラゴンクエストⅦ

99年夏予定 RPG ▶価格未定 ▶エニックス ▶対応周辺機器未定

主人公は漁師の息子



▲冒険序盤の旅立ちの地。主人公が住む漁村はこの町の近くにありそう だ。

「Ⅶ」の主人公は、小さな漁村に住むごく平凡な少年。つまり勇者でもなんでもなく、漁師である父親を尊敬する普通の少年なのだ。この主人公が、いったい何の目的で冒険に出るのか、そして物語を通してどのように成長していくのか、それはまだわからない。けれど、仲間やその他の登場人物のプロフィールが明らかになったので、今度の物語がどんなものになるのか、なんとなく想像できるかもしれないね。



▶主人公とその仲間。先頭から主人公、キーファ、マリベルの順に並んでいる。



◀漁村の近くのこの町では、大漁を願う人ばかり。主人公もいつか漁師になるのか？



▲立派な外観のグランエスタード城。精巧に描き込まれたグラフィックが〝ドラクエの世界〟を表現している。



▲酒場で仲間を預けることもあるのだろうか？ ちなみに、ホンダラはずいぶんとツケをためているようだ。

登場する人々

漁師の息子 ……… 主人公

小さな漁村に住む、ごく平凡でどこにでもいそうな少年。年齢は16歳くらい。将来は、漁師である父のあとを継ぎたいと思っている。

お城の王子 ……… キーファ・グラン

グランエスタード国の王子。次期国王なのにその自覚はなく「漁師になりたい」といってまわりを困らせている。よくお城を抜け出して主人公と遊んでいる。

網元の娘 ………… マリベル

網元アミットのひとり娘。なんにでも首を突っ込みたがり、そのうえ自己中心的。主人公と王子が何かを企んでいると思い、いつもちょっかいを出してくる。

主人公の父 ……… ボルカノ

主人公の父親で腕のいい漁師。いつかは主人公と2人で漁に出たいと思っているが、いまはまだ主人公のことを半人前としか見ていない。

主人公の母 ……… マーレ

主人公の母親。口うるさいが、それが彼女のやさしさの表現。主人公に男らしく育ってほしいと願うが、まだまだ頼りなく見え、もどかしい思いをしている。

国王 ………………… バーンズ・グラン

グランエスタード国の国王。民衆からの信頼は厚く、なかなかの名君である。ただ、息子のことだけはどうにもならず、いつも頭を悩ませている。

主人公のおじ …… ホンダラ

ボルカノの弟。いい年をして結婚もせずにダラダラと暮らしている。主人公に変なことを教えようとしたり、兄にお金を借りたりと、ろくなことをしない。

王子の妹 ………… リーサ姫

幼い頃に母親をなくし、父親には忙しくてなかなかかまってもらえない。そのためかなりのお兄ちゃん子に育ってしまった。おっとりタイプで花や鳥が好き。

 ©ENIX

なんと！ 仲間と話すことができる

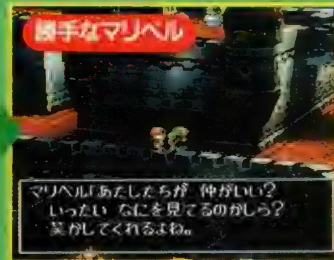
なんと、これまでの『ドラクエ』の常識を破って、パーティの仲間と会話できる新システムが誕生した。村人に話しかけるように、一緒に旅をするパーティ内の仲間を選んで、自由に話しかけられるのだ。仲間からヒントがもらえたり、次の展開へのきっかけになることもありそうだぞ。



◀町の中をすみずみまで調べる。そんなときにマリベルに話しかけたら、こんな返事が…。

パターン1





◀お城の大臣との会話のあとでマリベルと話す。微妙な関係の3人組なんだね（笑）。

パターン2





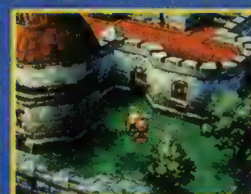
◀武器屋のおやじらしき人物の話に、好奇心旺盛なキーファが反応。何かありそうだぞ。

視点がクルッ 360度の立体世界でどんな仕掛けが？

ボタンを押すだけで360度自由に視点が変えられるので、城だろうが宿の中だろうが、思う存分調べまくることができる。意表をつく仕掛けに期待しよう。



◀ムムム！ こんなところに入口が！ [illegible]



◀[illegible]

SAMPLE 1
お城でクルッ！



SAMPLE 2
城下町でクルッ！



SAMPLE 3
教会でもクルッ！



『テイルズ オブ







これがPS版





『TOP』の画面だ!!

大ヒットRPG『テイルズ オブ デスティニー（TOD）』を発売したナムコから、今度はその前身ともいえる『テイルズ オブ ファンタジア（TOP）』のPS版発売が決定！　第一報となる今回は、入手した画面写真をもとにSFC版との違いを徹底解析していくぞ。

テイルズ オブ ファンタジア

12月(予) RPG ▶価格未定 ▶ナムコ ▶MC(ブロック数未定)

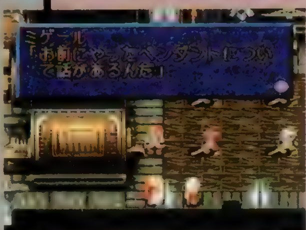
TALES OF PHANTASIA

 ©藤島康介／NAMCO LTD. ※画面は開発中のものです。

ファンタジア』が

ファンの熱い要望に応えて PSで登場

グラフィックが進化したPS版の魅力を紹介



今回発売されるPS版『TOP』で一番最初に目に付くポイントは、なんといってもグラフィックの美しさ。SFC版のデータを利用した「単なる移植版」ではなく、ゲーム上に存在するすべてのグラフィックを全面描き直した、まさに「リメイク版」とでも呼べる作品なのである。まずは、そのビジュアルイメージを明確なモノにするために、ここではゲームの核となる3つの要素……「戦闘」、「全体マップ」、「街マップ」の3つの要素について、SFC版の画面と比較しながら解説していくことにしよう。生まれ変わった「TOP」の魅力を存分に感じてほしい！

BATTLE［戦闘シーン］ SDキャラのグラフィックも完全リニューアル！



【SFC版】

◀動き回るキャラ、ハイクオリティなグラフィックと、当時としてはかなりハイレベルな戦闘シーン。写真は攻撃用の召喚術「シルフ」だ。



【PS版】

▶そして、こちらがPS版の「シルフ」だ。もはや別物と思えるほど、ド派手な演出になっている。序盤からこんなにスゴいってことは……!!



▲『TOD』ファンにはお馴染み（？）の「虎牙破斬」も、PS版ならこの通り。SDキャラも描き直しされて、技のモーション自体もカッコよくなった！

FIELD［全体マップ］ フィールドマップ処理を2Dから3Dへ！



【SFC版】

◀完全な真上からではなく、少し斜め上から見下ろすタイプだったSFC版。地平線が見えることで、2D処理ながらも立体感を感じさせるマップだった。また、「TOD」でずいぶんとお世話になった（であろう）画面右下の縮小版「ワールドマップ」も、すでにSFC版の『TOP』で採用されていたのだ！

【PS版】

▶一番大きな変化は、やはりフィールドの処理が『TOD』と同じく3D化されたことだろう。視点やマップそのものに変化はない（？）が、ポリゴンで描かれたフィールドマップからは、かなり違った印象を受ける。良いところはそのままに、PSに適したリファインが成されている新しい「TOP」……期待は非常に高まるところだ。

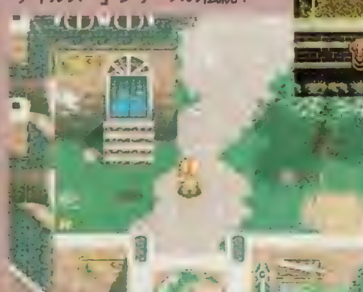


TOWN［街マップ］ 基本はそのままに細部の演出を強化！

【SFC版】

▼写真はゲームのスタート地点となる、主人公・クレスたちが住む「トーティスの村」。水面に映り込む自分の姿や、村の上空を飛び交う鳥などの演出に驚いたのは記憶に新しいだろう。ちなみに街マップの広さは、「テイルズ〜」シリーズの伝統？

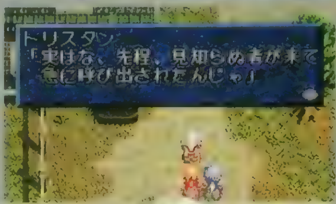




【PS版】

▲こちらはPS版での、同じ場面だ。建物の配置は変えることなく、グラフィックの描き直しがされているようだ。これならSFC版を知っている人も、違和感なくプレイできるだろう。もちろん上記の映り込みなどの演出も、より綺麗になっているぞ。

システム面からPS版『TOP』を分析する



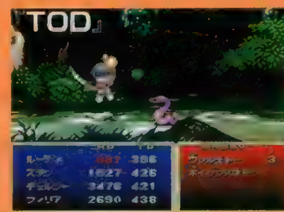


▲誰でもすんなりと入り込める世界観で展開される独特のシナリオが秀逸だった▶「TOD」で「テイルズ～」を知った人にも、ぜひオススメの1本だ。

基本はオーソドックスなファンタジーRPGのスタイルながら、個性溢れるキャラクターや時間の要素を含んだ壮大なシナリオなど独自の世界観を確立した「TOP」。特に「LMB（リニアモーションバトルシステム）」と呼ばれる独自のリアルタイム戦闘を採用。今でこそ珍しくはないのだが、「キャラクターが必殺技名などを叫ぶ」という驚異の演出で、臨場感のある戦闘が話題を呼んだが……。

「PS版はこうなってほしいっ!」DPS編集部が予想(希望?)する新要素

CD-ROMになったことで、最初に考えられるのは「声の演出」。「TOD」の「アクティブパーティーウィンドウ」のような、フィールド上の雑談をぜひ入れてもらいたい。また、「先頭キャラクターの変更」も切に願うところ……『TOD』ではスタンしか動かすことができなかったが、もしミントたちを先頭にゲームを進められたら……考えただけで楽しくなってしまう。あとは「戦闘シーンの一層の強化」、単体でも格闘ゲームとして遊べるレベルならいうことなし……だけど。



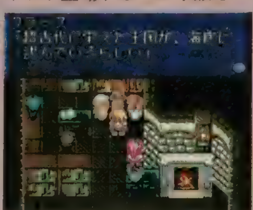
◀かなり無茶な希望ですが、ナムコさん、お願いします。

リメイク版『TOP』気になる変更点は?

上で挙げた「TOP」の特徴が、PSでリメイクされることによって、どういう風に変化するのだろうか？ ここではナムコから届いた、「TOP」の最新の資料をもとにして、現在判明している3つのポイントについての情報を徹底的にチェック。シナリオや戦闘システムなどがどう変わるのかをお伝えするぞ。

Check Point 1 シナリオの追加は?

基本的にはSFC版のシナリオを踏襲するが、サブイベントが一部追加されるらしい。また、詳細は不明だが、どうやら新キャラが登場するという話も……。



◀もともと定評のあるシナリオだったので問題はないだろう。気になるのはやはり、新キャラの存在だが!? 続報を待とう。

Check Point 2 戦闘システムは?

これは画面からもわかるかも知れないが、「TOD」に近いタイプになるようだ。ナムコのコメントでは、「さらに強化する」とのことなので、期待大だ！



◀「TOD」同様連続技もある。



▶戦闘中の隊列変更も同様に行える。

Check Point 3 オープニングムービーは?

今回のPS版では、オープニングやイベントなどにムービーが導入される。前作同様、制作はプロダクションI.Gなので、仕上がりはかなり期待できそうだ。



◀ムービーが付くとすれば、主題歌は？ アニメ版のキャラクターデザインは？ など、疑問と興味は尽きない。こちらは旧作のOP。

『テイルズ～』シリーズの歴史を検証する

1995年12月 SFC版『テイルズ オブ ファンタジア』発売

PSの本体発売からちょうど1年後……RPGの大作が群雄割拠するなか、突如彗星のごとく現われた期待の新作、その名も「TOP」！

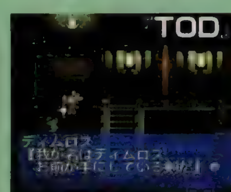
業界初の「歌うオープニング」や草尾毅などの人気声優をCVに起用するなど、話題性は十分だった「TOP」。だが、この時期すでにSFCというハード自体が末期的だったことと、某大作RPGの6作目の発売日が近かったことが災いして、大ブレイクするには至らなかったのだ。



◀ドラマチックな物語展開も好評だった。



◀リアルタイムの戦闘も革新的だった。





▲意志を持つ剣・ソーディアンの設定も独特だった。▶より戦術性を高めた戦闘システム。連続技が熱い！

「TOP」の純粋な続編ではなく、大まかな世界観だけを引き継いだ「TOD」。デジタルアニメの可能性を見せつけた圧巻のオープニングや格闘ゲームを意識してより進化した戦闘など、前作のファンだけでなく新規ユーザーをも引き付けて、実に100万本近いセールスを記録したのだ。

1997年12月 PS版『テイルズ オブ デスティニー』発売

続編の対応機種にPSを選んだナムコは、2年の歳月を得て、ついに「TOD」を発売。誰もがそのオープニングにド肝を抜かれたという。

魅力的なキャラクターたちを検証する

個々のキャラクターが持つ魅力も、『TOP』のウリの1つ。SFC版に引き続き人気漫画家・藤島康介氏によるキャラデザイン、豪華声優陣（PS版は未確定）によるCVなどなど、ユーザーの心を離さない要素が満載だ！



藤島キャラがPSでも大活躍！

クレスと4人の仲間たち！

ここではプレイヤーが直接操作することになるクレスと、旅の途中で出会う4人のキャラクターたちをクローズアップして、その個性的なプロフィールを紹介するぞ。



クレス・アルベイン CLESS ALVEIN

限りなき剣の才能を秘めた少年

剣術道場の師範である父に鍛えられ、17歳の若さにしてかなりの剣の腕前を持つ。性格は穏やかで、他人を思いやれる優しい心の持ち主である。



チェスター・バークライト CHESTER BARKLIGHT

人情に厚い弓の名手

クレスと同じ村に住む親友。幼い頃に両親をなくし、現在は妹と2人で暮らしている。正義感が強く、義理人情を重んじる性格だ。弓の腕前はピカイチ！



クラース・F・レスター KLARTH F LESTER

召喚術を探究する青年

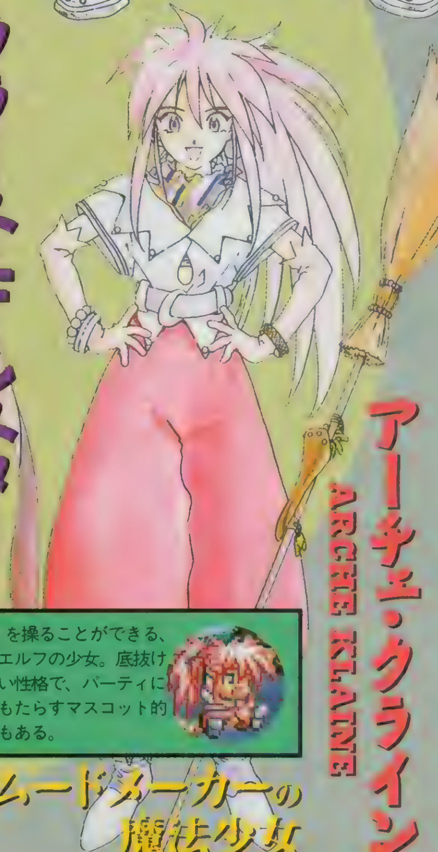
人間には使うことのできない「魔術」の代わりに、精霊を召喚して従える「召喚術」を研究している。他人に対して、常に無愛想に接する。



ミント・アドネード MINT ADNADE

心優しき法術師の娘

大人しく控えめな性格だが、戦いなどでは一歩も退かない気丈な一面も持つ。傷を癒す「法術」を使うことができる、パーティの回復係だ。



アーチェ・クライン ARCHE KLAINE

ムードメーカーの魔法少女

「魔術」を操ることができる、ハーフエルフの少女。底抜けに明るい性格で、パーティに笑いをもたらすマスコット的存在でもある。

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

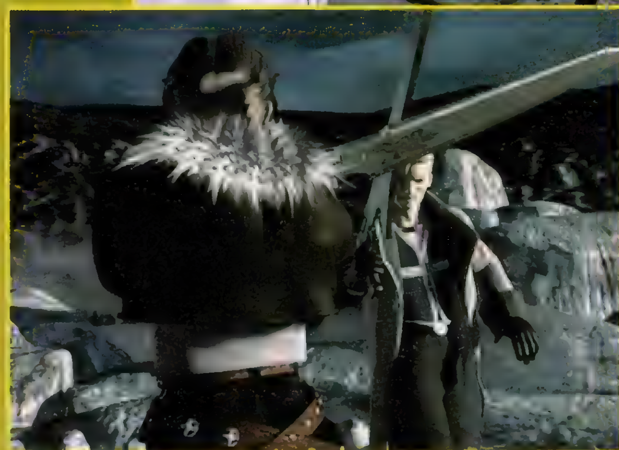
●オープニングムービーから判明したスコールの傷の謎、序盤の舞台となる国、スコールが学ぶガーデンなどなど、新情報が続々発覚!!

オープニングムービー&序盤の舞台を公開!!

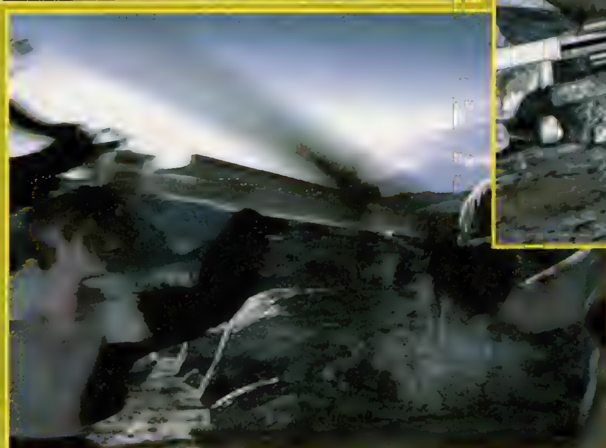
傷跡

瞬間の殺意は2人の背負う宿命から生まれたものなのか?









同じガーデンで学ぶスコールとサイファー。サイファーは自分勝手で好戦的な根っからの問題児、一方スコールは命令を黙々とこなす優等生。優秀ではあるが、他人を寄せつけないスコールに苛立ちを感じ、何かとからみ問題を起こすサイファー。そんなことが続き、2人はガーデン内でも有名人になっていた。ある日、サイファーは自主トレの相手にスコールを選ぶ。自主トレといっても使用するのはガンブレード。引き金を引くことは禁止されているものの、油断すればケガでは済まない…。異常に白熱する2人の戦い。一瞬の隙をついてスコールが1本を取りにいくが、サイファーは禁じ手の魔法で対抗。突然の奇襲に防戦一方に陥るスコールだったが、必死の抵抗を続け勝負はつかない。やがて業を煮やしたサイファーは、ついにガンブレードの引き金を引いてしまう……。こうしてトレーニングは私闘へと発展、2人は互いの額に一生消えぬキズを残し合う……。

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

冬予定 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)





スコール・レオンハート
バラムガーデンで学ぶ、無口で無表情な兵士予備生。感情をほとんど表に出さず、他者を寄せつけようとしない。抜群の戦闘能力を持つが、ただ与えられた命令だけをこなす。

©スクウェア キャラクターデザイン/野村哲也





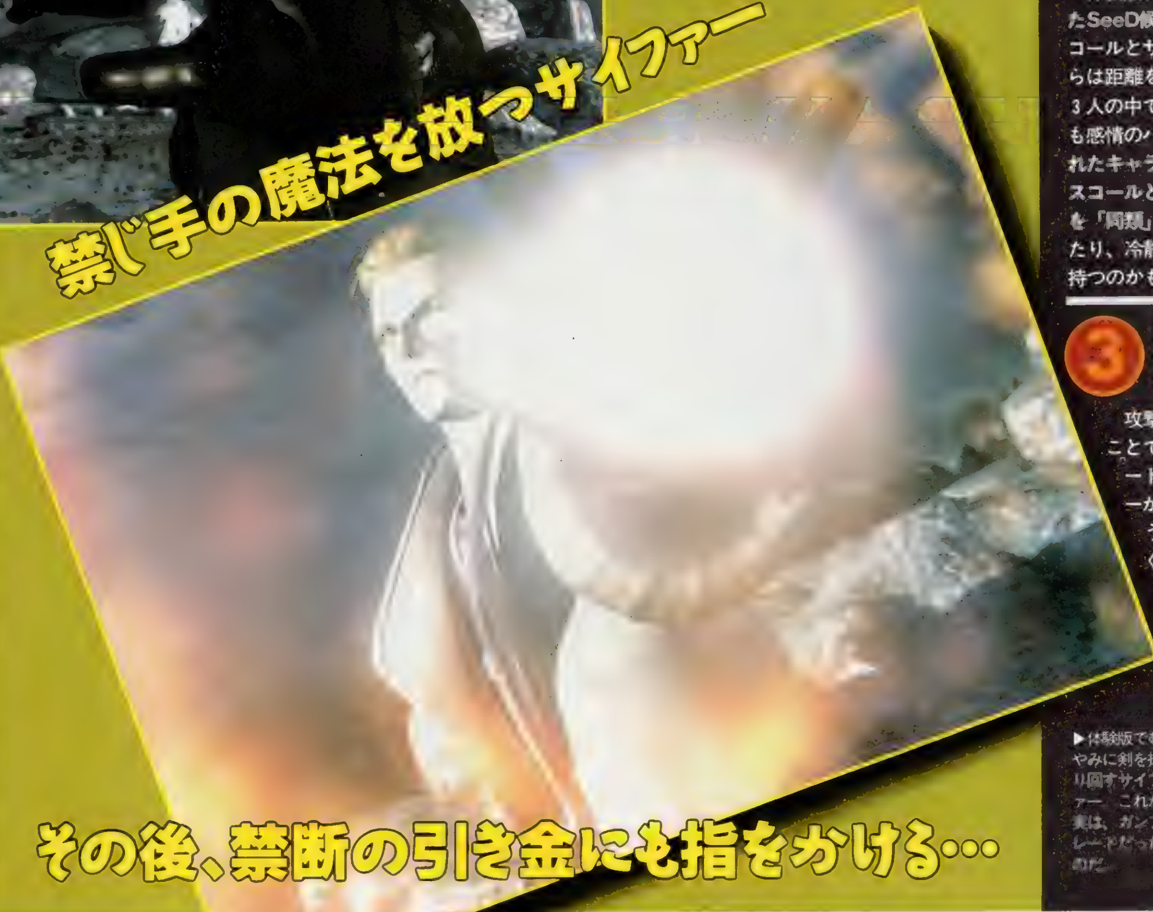
サイファー・アルマシー

スコールの上級生。優秀な素質を持ちながら、反抗的な性格が災いしてか、いまだSeeDになれずにいる。スコールの能力を認めながらも、強い対抗心を燃やしているため、何かにつけてスコールにちょっかいを出す。



注目 スコールとサイファーの傷は、互いの私闘によるものだった!!

ついにオープニングムービーの一部が公開された。そこで描かれているのは、スコールとサイファーの額に大きな傷がついた原因となる、2人の壮絶な戦いの風景だった。ここから、勝つためには手段を選ばないサイファーの性格と窮地に陥っても屈しないスコールの高い精神力が読み取れる。この私闘を機に、2人の宿命は、互いの額の傷とともに刻みこまれる。



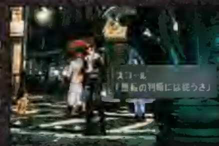
禁じ手の魔法を放つサイファー

その後、禁断の引き金にも指をかける…

FFVIII 7つの発見!?

1 体験版に見るスコールとサイファーの関係は!?

体験版では上級生のサイファーがリーダーを務めており、スコールも彼の命令に従っている。しかし、スコールの「あんたのおかげで、どんな卑怯な相手にも負ける気がしない」という言葉から、トレーニング中の事件を忘れていないということがわかる。





▲▼体験版でのトレーニング。事件のことを忘れていないスコールだが、命令にはキッチリ従う姿が見てとれる

2 もう一人のSeeD候補生ゼルの特徴は?

体験版に登場していたSeeD候補生ゼル。スコールとサイファーからは距離を置いており、3人の中では、もっとも感情のバランスがとれたキャラだ。また、スコールとサイファーを「同類」と評するあたり、冷静な分析力を持つのかもしれない。



ゼル・ディン

3 ガンブレードは選ばれた人の武器

攻撃がヒットした瞬間に引き金を引くことで、絶大な威力を発揮するガンブレード。スコールのほかにも、サイファーが所持していることが判明した。どうやらこれは、ガーデンの中でもとくに優秀な生徒に対してのみ支給される特別な武器らしい。となると、この2人以外にも持っているキャラが登場しそうだ。

▶体験版でむやみに剣を振り回すサイファー。これが実は、ガンブレードだったのだ。



島国

序盤の舞台となるのは、戦乱とは無縁の平和な島国

スコールたちが所属するバラムガーデンがある国、バラム公国。かつては神聖ドール帝国の領土だったが、戦乱の時代に独立しバラム公国となる。建国以来さしたる戦乱もなく、平和な情勢が続いている。海に囲まれた島国であり、比較的温暖な気候で緑も多く、海の美しさも格別。色鮮やかで流線模様の装飾が多い建築様式はこの国独特のもの。また、世界3大珍味の1つである「バラムフィッシュ」など、名物も多い。

高速上陸艇が発進した港……!?

バラムの街は、平和な国らしくしゃれた港町。体験版のミッションでドール帝国へ向かうための高速上陸艇が発進した港と思われる。



体験版の舞台となった場所

地図中にあるこの略図は、バラム公国の周辺を現している。北西にあるのが、体験版の舞台になった神聖ドール帝国の一部だ。





国内には列車が走っている

バラム公国内の交通機関の1つが列車であることが判明。上の赤い線が列車の路線（ちなみに黒い線は公道）を示しているのだ。はたして、この列車では、どんなイベントが用意されているのか気になるところだ。また、3つの小島に向けて定期船が出ていることも予測できる。



バラム列車

バラム公国内の路線を走る列車。曲線的なラインや、青を基調にした鮮やかなカラーリングなど、バラムらしいデザインとなっている。

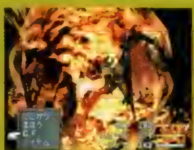
灼熱の炎ですべてを焼き尽くす

G.F.イフリート

召喚獣に代わって戦闘をサポートするG.F.。リヴァイアサンに引き続き、お馴染みイフリートも登場することが明らかになった。さらにパワーアップした攻撃に期待しよう!!











学園

スコールの学舎は、自由な校風を持つ兵士養成学校

兵士を養成する学校、ガーデン。兵士養成が目的とはいえ、生徒たちの生活は一般の学校とそれほど大きな差はない。中でもスコールたちの所属するバラムガーデンは、ことのほか校風が自由。学園祭やパーティなどの企画も多く催され、生徒たちは各々の趣味を楽しみながら学園生活をエンジョイしている。しかし、やはり授業は厳しく、試験は命にかかわることも多いので、皆それなりの覚悟と緊張感を持っている。

スコールたちの学舎 バラムガーデン

周りを深い森に囲まれた、スコールたちが所属するガーデン。園長の方針が「個性豊かな人間に育てる」こととあって、校風はかなり自由。しかし、教官の中にはそれを良く思っていない者も多い。

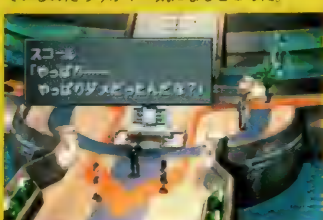
▼渡り廊下：いかにも学校といった雰囲気。画面上部にある案内板が、いい味だしている。





▼学食：どこの学校でもありそうな、平和な光景だ……。情報収集ができそうな場所だ。

▼エントランス：掲示板には試験の結果でも出ているのだろうか？　気になるところだ。







▲正門：唯一の入口。しかし、生徒が恋人との密会に使う秘密の抜け道もあるといううわさだ。



◀保健室：渡り廊下の表示から、校舎とは別棟にあることも予測される。戦闘訓練の後、体力回復のために訪れることもあるかも。

4 列車は物語にどうかかわるのか？

『VIII』にも登場することが判明した列車。列車は路線を外れて移動できないので、さすがに自由に移動することは無理だろう。やはり、『VII』のときのように、移動中の列車内で何かしらのイベントが発生することになりそうだが…？



▶『VII』では、序盤のイベントで登場しただけだったが……。

5 列車以外の乗り物は？

列車のほかの乗り物は、現時点では高速上陸艇とチョコボの2つが考えられる。あと足りないのは空の移動手段だ。やはり飛空艇の登場もありそう。



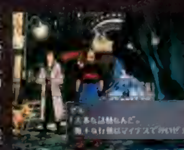
高速上陸艇
海の移動手段。しかし自由に動かせるかはまだ不明。



チョコボ
陸の移動手段といえばやはりコレ。乗って自由に移動できると考えて間違いない!?

6 体験版のミッションはOPじゃない!?

ゲームの序盤は、スコールたちの学園生活が描かれる可能性が高い。体験版のミッションは、ガーデンの卒業試験的なものらしい。



▲体験版は、実は試験!?

7 学園ならではのイベントも……

兵士養成学校とはいえ、生徒たちの生活は一般の学校と変わらないガーデン。そんなガーデンでの生活が描かれるという序盤では、学園祭などといった、『FF』らしからぬイベントも期待できそう。



ミス・ガーデン優勝候補!?
リノア・ハーティリー

© 1997 スクウェア

不思議な

新事実次々発覚!

ダンジョンはひとつじゃなかった!

広大なマップに散らばる複数のダンジョンで、いろんな冒険をしていくことになる今度の『チョコボ』。いったいどんなダンジョンでどんな冒険をするのか? 最新情報を鋭く分析してみよう。

物語が幕を開けるのは、チョコボたちが旅の途中に立ち寄る海辺の村。この村の周囲に点在するダンジョンが、今度の冒険の舞台なのだ。でもマップをよく見ると、森や山のほかに、海や奇妙な建物まである。今回はまず、そんな謎に満ちた冒険の秘密に迫ってみよう。

これはなんだ? 謎のタワー

いろんな乗り物を開発してチョコボたちを手助けしてくれる発明家のシド。彼の家かもしれないのが、この雲に隠れた巨大なタワーだ。てっぺんには砲台もあるようだけど…?



▼1フロアが2階層に分かれているこのダンジョンがシドの家の内部?



チョコボの不思議なダンジョン2

チョコボの不思議なダンジョン2	
12月下旬(予) ダンジョンRPG	▶価格未定 ▶スクウェア ▶MC(ブロック数未定)

 ©1998 スクウェア ※画面写真は開発中のものです



ストーリーも多彩!

白魔道士登場!

なんと、『FF』シリーズでおなじみの白魔道士も登場することが判明した! 画面写真やイラストから判断すると、どうやらどこかのダンジョンで、チョコボたちの冒険に関わってきそうだ。もしかすると、それぞれのダンジョンに、ショートストーリー的なシナリオが用意されているのかもしれないぞ。



敵か味方か? 白魔道士の少女

あどけない姿に、凛(りん)とした瞳が印象的な白魔道士の少女。仲間になったら、回復や防御の魔法で助けてくれそう。



フードをはずす少女

2人(?)の間に友情が?

白魔道士の少女を乗せて走る真剣な表情のチョコボと、彼女がフードをはずすムービーシーン。たったこれだけの情報からでも、2人が心を通わせて冒険に挑む雰囲気が伝わってくる。どんなストーリーなのかな?

山や森だけじゃない!

海底のダンジョン?

今回の最新情報では、水中モードのチョコボと、大型潜水艇のシドマリナーも公開された。どうやら冒険の範囲は、村や山だけでなく、海の中にまで及びそうなのだ。海底のダンジョンへは、シドが苦労して開発したシドマリナーで送ってもらうことになりそう。ということは、シドは案内役としても頼れる仲間ってことになるのかな?



◀チョコボ水中モード

しま模様の水着と、小脇にかかえた酸素ボンベがなんとも愛らしい水中モード。ところで「4-D」って?



大型潜水艇シドマリナー▶

上部キャビンに注目! なんと操縦席は、シドタンクの車体部分が合体したものなのだ。同じ原理で動く乗り物が他にもあるとすれば、左ページで紹介した謎のタワーは、チョコボを各ダンジョンへと送り届ける拠点なのか?

『2』の楽しい新要素

ここからは『チョコボ2』の新要素を詳しく紹介！　ムービーの新着画面写真も必見だ！

NEW 壁崩し

１つのフロアに上下の階層があったりと、「２」のダンジョンには新しい仕掛けがいくつも登場する。〝壁崩し〟もその１つで、ある特別なアイテムを装備するとダンジョンの壁を掘り進むことができるのだ。さっそくその使用例をチェックしよう。

●使用例１●

近道に便利

壁の向こうに欲しいアイテムや階段などを見つけたときは、壁を崩してその場所へ一直線に掘り進める！　ちなみに、壁を崩すことは、固定フロア以外の自動生成フロアすべてで可能だぞ。



▲最短距離でアイテムを集めつつフロアをクリアする、効率の良いプレイが可能。



▲HPが少ないときなど、次のフロアに逃げ込みたい場面ではとても助かる。

●使用例２●

アイテム探し

ダンジョンによっては、壁の中にアイテムが隠されていることもある。壁崩しには、そんな隠されたアイテムを発見する使い方もあるぞ。宝探しさながらに壁を崩し、アイテムを探し出すのだ。



▲えっほ、えっほと壁を崩し、道を作るチョコボ。気分は炭坑夫。



▲壁の中からアイテムが出現！　貴重なアイテムが埋まっている可能性もある！

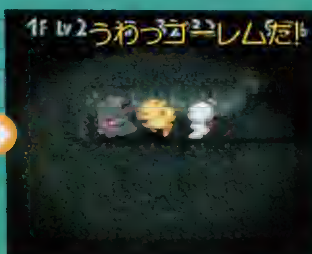
●失敗例●

油断すると…!?

メリットも多いようだけど、運が悪いと、眠っているモンスターにぶち当たることだってある。そこまで一直線に掘り進んでいた場合は逃げ道も少ないから、大ピンチになってしまうぞ。



▲アイテムを探してえっちら、おっちらと掘り進むチョコボ。ところが……。



▲眠っていたゴーレムに遭遇！　まさに〝やぶへび〟状態だ。

NEW 仲間

新たに公開された画面写真の中には、モーグリが敵と戦っている写真も存在！　やはりチョコボと一緒にダンジョンに入った仲間は、ともに戦ってくれるのだ。これは心強いぞ!!

モーグリが魔法を!?





▲チョコボに負けじとモンスターを攻撃するモーグリ。ムービーでは魔法の本を読む場面も。



▲仲間の中から誰を連れていくかも、ポイントになりそう。

『チョコボ2』シアター① ゴブリンの悪だくみ

オープニングムービーの一部。いたずら好きなゴブリンのワナに、チョコボがまんまと引っかかる。









おなじみのシステムも再登場

前作からさらに洗練された基本システムも、「チョコボ2」の大きな魅力。前作からの変更点を中心に、システムの基本ポイントをチェックだ。

[リサイクルボックス&かまど] "リサイクル"と"合成"のお楽しみ要素は健在なのだ

武器と防具のパワーアップに役立つ「リサイクルボックス」と「かまど」。もちろん『2』のダンジョンにも、この2つは用意されているぞ。リサイクルと合成の両方で、前作以上に多彩なバリエーションが楽しめるのは間違いない。今後の続報に期待しよう。



●リサイクルボックス
◀不必要になったアイテムを2つ使って、別のアイテムを作り出す「リサイクルボックス」。前作ではどんなアイテムができるかは運まかせだったけど、貴重なアイテムを生み出すことができた。



●かまど
◀武器や防具を合成して、より強力なものにパワーアップさせることが可能。ちなみに「かまど」の横にあるのは「本棚」。魔法の本はここから入手できるけど、ちょっと特殊な本も登場するぞ。

[不確定アイテム] ドキドキの不確定アイテム。その正体は…?



▲識別用のアイテムがない場合は使ってみるしかない。ドキドキ。

もちろん不確定アイテムの要素も健在。不確定アイテムとは、識別用のアイテムで調べるか、実際に使わないと効果がわからない正体不明のアイテムのこと。識別用のアイテムをなるべく使わずに、その正体を突き止めるのが楽しいのだ。



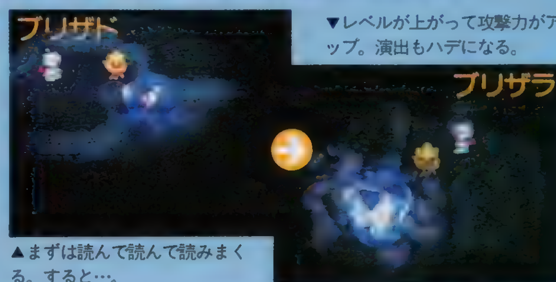
◀正体不明の薬を、いちかばちかで飲んでみるチョコボ。正体は運よく「ハイポーション」。ホッ。

[本&魔法] 使うほどに強力になる魔法。新魔法はある?

魔法といえば、モンスターの弱点を突いて大ダメージを与えられる効果的な攻撃として、ゲームには欠かせないエッセンス。『2』でも前作と同様に、魔法の本を"読む"ことで魔法が発動するぞ。気になる新魔法だけど、強力なものがいくつか登場しそうだぞ。



◀同じ魔法の本を読めば読むほど、その威力がしだいに強力になってくるのは前作と同じ。



▼レベルが上がって攻撃力がアップ。演出もハデになる。

▲まずは読んで読んで読みまくる。すると…。

『チョコボ2』シアター② ベヒーモス大暴れ!

落とし穴に落ちたチョコボは、ベヒーモスの巣に転落! ハラハラドキドキの、迫力のムービーだ。





新キャラ イラスト&

只今、人気急上昇中の『マール王国の人形姫』は、コルネットと人形たちの活躍を描いたRPGだ。今回は、新たに描きおこされたキャラクターイラストと共に、電撃だけの最新情報を一挙に大公開するぞ！





普通の女の子が主人公のファンタジックなRPG

仲良しコンビ

コルネット

笑顔のよく似合う女の子。森でミャオに襲われたところをかっこよく現れた王子様に助けられて、一目惚れしてしまう。

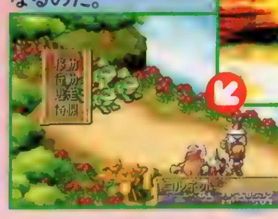
クルル

コルネットの一番の仲良しであり、理解者でもある妖精型の人形。小さくてかわいい外見に似合わず、トラブルに首を突っ込むのが好き。

戦闘はSLG風バトル

敵のモンスターに遭遇すると画面にエフェクトが入り、敵との戦闘へ突入する。戦闘シーンは、ＳＬＧのようなタクティカルバトルで行われ、コルネットや仲間の人形たち（３体）を操って戦うことになるのだ。





▲こんな感じにエフェクトが入って……。
◀戦闘に突入。ＳＬＧ風だけど難しくはないぞ。

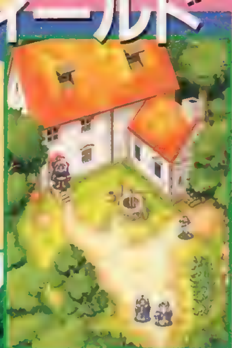
マール王国の

 ©1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.※画面は開発中のものです。

最新情報を独占公開！

美しいフィールド

コルネットたちが旅するマール王国内は、建物はもちろん、森なども細かい部分まで描き込まれているので、とってもキレイだ。





◀▲「マール」のほのぼのとした雰囲気がよく伝わってくるね。ちなみに、前号で紹介した写真と比べるとコルネットの服装が変わっているぞ。

仲間は人形たち

コルネットの冒険を手助けしてくれるのが、クルルを始めとする魂を持つ人形たち。冒険の旅を続けるうちに、仲間の人形たちもドンドン増えていくのだ。





▲▶人形たちは、敵との戦闘でコルネットの手助けをしてくれる大切な仲間だ。

悪者だけど憎めない!?マージョリー一味

憧れの王子様をさらった張本人であるマージョリーとその仲間たち。ちょっとオマヌケで、どこか憎めない4人組だが、コルネットの行く手を阻む強敵なのだ。

マージョリー（中央）	強力な魔法を操る世界一の魔女。すごい人なのだが、マヌケでとてもそうは見えない。	ガオ（右）	ケタはずれのパワーを誇る格闘家。細かいことは気にしない、おおざっぱな性格の持ち主。
クロウティア（左）	漆黒の衣装を身にまとったナルシストな剣士。光速の剣術＆スピードは脅威。	ミャオ（右下）	ドラゴンすら呼び出せる召喚魔法の使い手。わがままでイタズラが大好き。



マール王国の人形姫

冬予定 RPG	▶価格未定　▶日本一ソフトウェア
	▶MC（ブロック未定）

人形姫

コルネットたちの仲間にな



コルネットの旅の目的は、世界一の魔女であるマージョリーとその仲間たちの手から王子様を救い出すこと。ただ、マージョリーたちはとっても強いので、普通の女の子であるコルネットとクルルだけでは歯が立たない。そこで仲間の人形たちの力を借りて戦うことになるのだ。ここでは、そんなコルネットの仲間になる一部の人形たちを紹介しよう。





▲▶仲間になる人形は10体以上。中には、滅多に見つからない人形もいるらしい。

しくん



ぬいぐるみ型の人形。背中に生えた翼と大きな尻尾がとっても愛らしい。だが、雷の全体魔法など強力な魔法を得意とする頼もしい仲間でもあるのだ。



▶ダメージを受けて目を回しているしくんも、とってもカワイイね。

デューク



とっても礼儀正しい騎士の人形で、白銀に輝く鎧と盾、そして剣がポイントだ。騎士の人形だけに、やっぱり剣による直接攻撃が得意なのだろう。



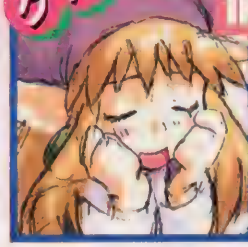
◀かなりの攻撃力がありそうなデュークの攻撃。どんな敵も一刀両断できそうな感じだよね。

コルネットのライバル

エトワール

町一番のお金持ちの娘。なにかとコルネットに意地悪をするが、それは友だちになりたい気持ちの裏返しらしい。彼女がどんな風に物語に関わってくるかは、まだわかっていないが、もしかしたら仲間になるかも？

クルルの情報コーナー



ヤッホー！　みんな元気してる？国民的アイドル、プリティな妖精型人形のクルルちゃんだよぉー（自称）。今回は、あたしが独自のルートで調べた『マール王国の人形姫』の情報をちょっとだけ教えてあげるね。

1 声優さんのヒミツ

あたしたちの声を演じている声優さんの収録も無事終了。だけど、衝撃の事実が発覚したの。なんとセリフの収録はしてないんだって。一体、どおゆうことなのかな？詳しくは次号ね。



る頼りになる人形を紹介!!

シャルテ





◀女の子の人形だから攻撃力＆防御力は低そう。大きな盾で攻撃から身を守る姿もカワイイ。

羽のついた帽子がよく似合う、かわいい女の子の人形。回復魔法のエキスパートなので、彼女がいれば人形たちが傷ついても治すことができるのだ。

アルバトロス



巨大な大砲を肩に担いでいる騎士の人形。大砲だけに遠距離からの攻撃が得意そうだから、後方からの援護で活躍してくれるに違いないね。

エッグマン三兄弟



卵のような姿の人形の三兄弟。ビリー（中央）は炎の魔法による攻撃、キッド（右）は武器による接近戦、テル（左）は弓矢を使った遠距離攻撃が得意。



◀兄弟だけに、外見はそっくり。だけど、魔法や接近戦、弓矢での遠距離攻撃と、得意な攻撃方法は違う。

あこがれの人 王子様

コルネットの危機を救った王子様。かっこよくて優しく、おまけに剣の腕もたつ、女の子の理想ともいえる男の子。しかし、美少年が大好きなマージョリーにさらわれてしまう。



2 体験版が「電撃PlayStationD11」に収録



な〜んと今度発売される『電撃PlayStationD11』には、『マール王国の人形姫』の体験版が付いているんだって。やっぱりこれも、あたしのプリティさのなせるワザかな。カワイイのって罪よね（コルネットがいないので暴走気味）。詳しい収録内容の方まではわからないんだけど、ゲームの雰囲気や基本のシステムなんかは、きっとわかるんじゃないかな？

※1）10月15日発売予定

幻想水滸伝Ⅱ®

GENSOSUIKODEN Ⅱ

第2報 序盤ストーリー＆登場キャラ紹介

9月3日発売の『メタルギア　ソリッド』に同梱される『幻想水滸伝Ⅱ』の体験版を基に、オープニングストーリーを大公開だ！敵対している2つの国を舞台に繰り広げられる人間ドラマのプロローグと言える部分だ。そしてそれに伴い、体験版で登場するキャラクターたちをイラストとともに紹介していく。体験版はかなり完成度の高いものに仕上がっているので、その発売まで待てないという人は、実際に体験してみてほしい。

早くも期待を集めつつあるドラマティックRPG第2弾！時を前作の3年後に移し、次なる群雄伝が綴られるのだ。今回は、大河ドラマ的物語の序章と、そこに息づく登場人物に迫る……!!



幻想水滸伝Ⅱ	
年末予定 RPG	▶価格未定　▶コナミ ▶MC（ブロック数未定）

帰郷前夜、事件は起きる！

物語はジョウストン都市同盟との国境に近い駐屯地から始まる。ハイランド王国少年兵部隊に所属する主人公とジョウイは、休戦協定により帰郷できる明日を心待ちにしていた。だがその夜、キャンプは謎の襲撃を受ける。偶然その襲撃が自軍の策略であることを知った2人は、信頼していた隊長に追いつめられ、崖から滝へと身を投じるのだった。



▲姉・ナナミが待つ故郷キャロの街への想いを語る2人。





▶自国の皇子の陰謀だとは！

▲真夜中の襲撃は敵国によるものと隊長に言われるが、実は……。



▶絶体絶命の2人は、生きるために滝へ身を投げる。



再会を誓い滝つぼに飛び込む!!



ラウド
少年兵部隊の隊長。ルカの部下でもあり、策略に荷担していた。

ルカ・ブライト
ハイランド王家の皇太子。駐屯地を襲撃させた策略の首謀者。

前作の108星キャラいきなり登場!!

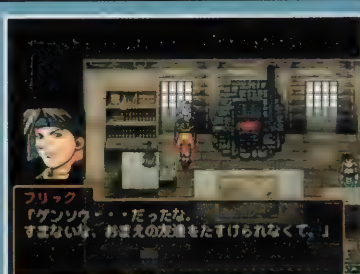
主人公が目を覚ますと、そこにはジョウイの姿はなく、見知らぬ男たちに囲まれていた。ビクトールとフリックと名乗る2人の男の話を聞くと、どうやらここは都市同盟領のミューズ市らしい。ここで主人公は捕虜として、彼ら傭兵隊の砦に連れて行かれることになる。

生きていた2人の猛者

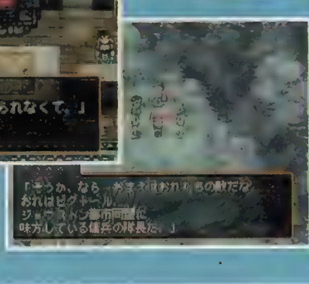


フリック
前作で活躍した解放軍戦士。現在、傭兵隊の副隊長を務めている。

ビクトール
砦の隊長を務める戦士。フリックとともに前作でも重要キャラだった。



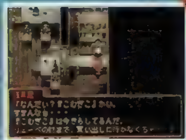
▲前作の最後で行方不明になったフリックとビクトールに会えるぞ。



▶主人公を助けたのは、敵国側に所属するビクトールだった。

©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

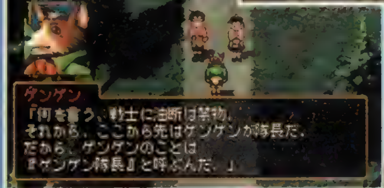
隣の村までお使いに……



▶倉庫の整理、床の掃除の次に頼まれる仕事は、リューベの村への「こむぎこ」の買い出しだ。



◀隣村までお使いに行くことをレオナに相談すると、ゲンゲンを紹介してもらえるのだ。



▲ユーモラスな性格もイケてるゲンゲン。前作でクロミミやゴンが好きだった人は必見だ。





▶子どものトウタは遊びたい盛り。お使いのついでにリクエストに応えてあげよう。

ゲンゲン
コボルト族の勇敢な戦士。コミカルなムードメーカー。

トウタ
「薬」の字がトレードマークの、医師の弟子。傷兵達にときどき薬を届けている。

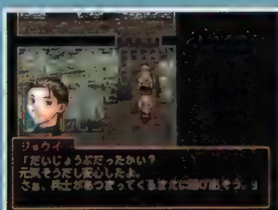
レオナ
砦の酒場を取り仕切っているセクシーな女性。仲間たちの面倒見も良い。

砦では牢屋で寝泊まりすることになるが、世話係を始め砦の人たちは皆親切でそこそこ快適な捕虜生活が送れる。主人公はここでいろいろな仕事を請け負う。ひょんなことからお使いを頼まれた主人公は、レオナのはからいでゲンゲンとトウタと一緒に隣村まで出かけることになる。コボルトと子どもと捕虜の奇妙なパーティがここに結成！



ジョウイとともに砦を脱出――！

ある夜、主人公の牢屋に忍び込んでくる1つの影があった。なんとそれは崖で別れたきりだったジョウイ。再会を喜び合う間もなく、2人は砦からの脱出を試みるが、フリックに見つかりあえなく失敗する。同じ牢屋の飯を食べることになってしまう2人だったが、周りが寝静まった頃を見計らって再び脱出作戦を決行する。そして今度は、なんとか砦の外に出ることに成功するのだった。



▶助けに来たジョウイと一緒にさっそく逃げ出すが……。



▶ジョウイは裏をかいた脱出作戦を思いつく。

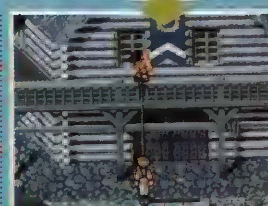




今度は見つからないように



▶ボヤを起こして見回り兵の気をそらした隙に、ロープで2階から脱出。



遙かなハイランドを目指し北へ

リューベの村に立ち寄った2人は、そこで旅芸人一座による大道芸に目を奪われる。主人公がナイフ投げ芸のゲストに選ばれたことから、一座の3人と知り合うことに。そして北へ向かうという目的が一致したことにより、主人公たちは一座とパーティを組み、国境を目指して燕北の峠を越えていくのだ。

だが、峠には行く手を阻む霧の怪物が……。

▼芸を見ていた主人公は、出し物に参加する客に選ばれるのだ。





▲登山口には関所があり、許可がないと通行できないらしい。しかし、リィナの妖しげな交渉術のおかげで、難なく突破できるのだ。





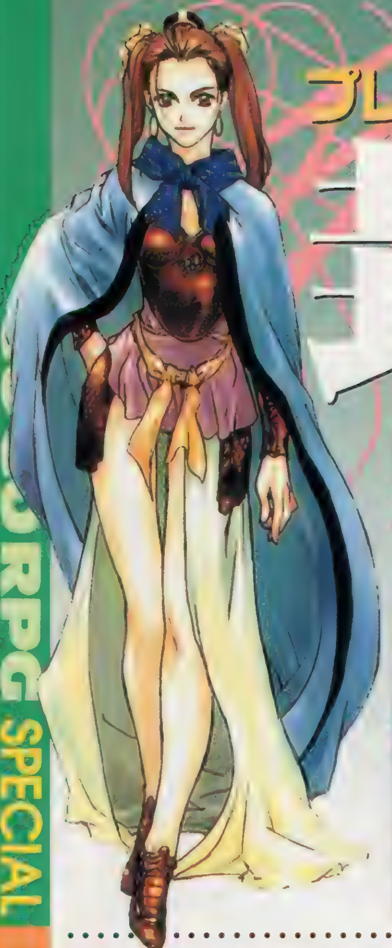
▲峠に巣くっているモンスターを打ち倒しつつ、キャロの街を目指して進んでいくのだった。



アイリ
旅芸人一座のナイフ投げ少女。細かいことにはこだわらないサッパリした性格。

リィナ
カード占いを得意とする、アイリの姉。優しさとしたたかさを兼ね備えた女性。

ボルガン
以前サーカス団にいた経歴を持つ旅芸人一座の男。火吹きの妙技を見せる。



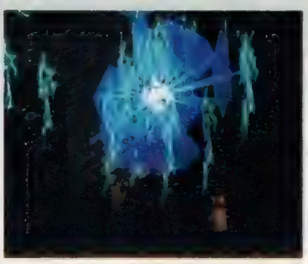
プレイ前に知っておきたい基礎兵法を伝授!

封神演義

発売直前となる今回は、『封神演義』をプレイする上で役立つ情報＆序盤ステージの攻略法を紹介していくぞ！

封神演義	
9/10	▶¥6,800　▶光栄
S・RPG	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

術や技、コマンドの多さに戸惑っている人は必見！今回は「封神演義」を快適にプレイするための基礎知識＆テクニックをバッチリお届けしよう。また、絶対的な戦力不足で苦戦を強いられる序盤ステージをポイント攻略。しっかりとチェックしておこう。



◀「封神」の瞬間。闇の封印を破った者を、居るべき場所(闇)に還す……。

●キャラ育成のポイント

術や技(武器攻撃)は、使うことで初めて習熟度が上がる。後の展開を楽にするため、序盤では使う術や技を絞って成長させ、高レベルの術や技を早めに修得しよう。



◀素質を上げる「仙桃」は惜しまず使うこと。



◀修行は無制限なので、経験値も稼ぎ放題！

◆基本システムを理解して有利な展開に持ち込もう!

何も考えずに力任せに進んでいると、「黄河の渡し場」辺りで詰まりがち。そこで、ここではすべてのステージに適用する基本を重視した戦術を紹介しよう。

基本1　ウエイトターン制の利点は?

このシステムは素早い順に行動できるシステムだが、コマンドの実行内容（攻撃、待機など）や装備によって修正が加えられる。特に待機のみを実行した場合、もっとも早めに順番が回ってくるので、相手の出方がわからないときは、回復系の安命術が使えるキャラを待機させておくと良い。

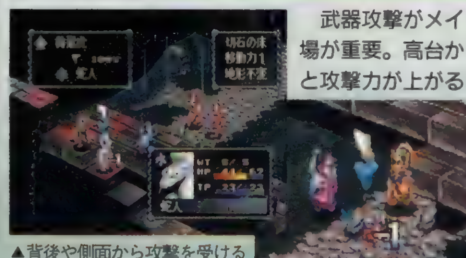
必須技:減速襲



◀打兵術の一つで、相手の素早さを下げつつ攻撃できる。敵の数が多いときは足止め技として重宝するぞ。

基本3　地の利を生かした戦いを!!

武器攻撃がメインの「技」は、キャラの足場が重要。高台から低い位置へと攻撃すると攻撃力が上がるため、常に敵よりも高い位置を維持しよう。ただし、足場が高低差２以上の急斜面や水場だと、命中率や回避率が下がるので注意！



▲背後や側面から攻撃を受けると、防御力と回避率が低下する。

◀高低差がないときは、敵ごと陥没させよう!?

基本2　五行属性の影響をチェック!



▶常に五行の相性上有利な展開を考えしよう。

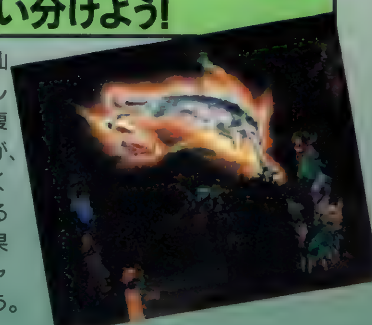
「封神演義」の戦闘には、中国の五行思想を基にした相関関係が取り入れられている。各キャラはいずれかの属性（中には影響を受けない無属性のキャラもいる）に属していて、下図のように相性が決まっているのだ。この相性は、ダメージや術の成功率などに影響するぞ。

木〉土〉水〉火〉金〉木

【図の見方】属性にはそれぞれ強弱関係がある。(例：木は、土よりも強く、金よりも弱い)

基本4　術と技を使い分けよう!

武器攻撃による「技」は体力を、仙術や宝貝による「術」は知力を基にして攻撃などが決定される。前者は回復やサポート的な用途はほとんどないが、TP(術ポイント)を消費することなく何度でも使える。後者は威力に欠けるが攻守ともに重宝する。どちらの効果も能力値しだいなので、序盤ではキャラの能力値が高い方をメインに使おう。



©1998 KOEI CO.,LTD.©岡崎武士

◆序盤ステージを一気に攻略！

暴君と化した主君を討つため、太公望に協力を仰いだ黄飛虎。今回は、2人が朝歌を脱出しつつ、徐々に戦力を整えていく序盤を攻略するぞ。

ステージ1 朝歌城・中央広場

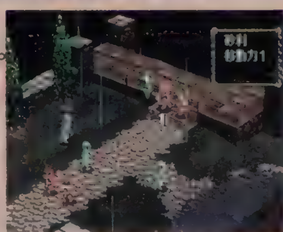
最初のステージということもあり、余裕でクリアできるお試しステージ。まずは手前にいる火属性の蛇人に幻惑術の春眠光をかけて足止めをしつつ戦力削減。あとは打兵技を育てるために、打撃メインで戦うこと。何としても、打兵技の減速襲だけは修得しよう。



◀蛇人は移動力が低いので、ヒット&アウェイも可能。

ステージ2 朝歌城・中庭

槍矛技に長けた武将・黄飛虎が加わって、戦いがグッと楽になる。ただし、敵も技を使ってくるので要注意。ここは背後にある石段を足場に、敵が接近してくるのを待とう。そして、術で足止めしつつ遠距離から槍で突くという戦い方がリスクも低くてオススメだ。



◀ここなら、「砕岩襲」を使われても陥没する危険はない。

ステージ3 黄飛虎邸

NPCとして楊戩が登場。彼は強力な術で勝手にサポートしてくれるので、黄飛虎はとどめ役に、太公望は回復役に徹しよう。また、胡喜媚の術「魔輝」を喰らうと気絶するため、孤立して集中攻撃されないように注意。



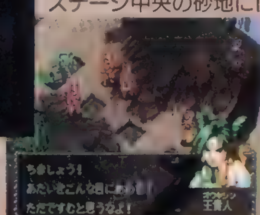


▲地道に手前の蛇人から倒していくのがベスト。
◀戦力が増えたものの、直接操作することはできない。

ステージ4 黄河の渡し場・孟津

新戦力として黄天祥が加わるが、敵との戦力差が大きいため総力戦は避けたい。ステージ中央の砂地には罠があるため、丘の合間に布陣して敵を迎え撃とう。また、ステージ3直後の本陣で修行をしてレベルを上げておくのも手だ。





▲王貴人は「隷輝」という魅了の術を使ってくるので注意！
▶ザコは無視して、ボスのみを集中攻撃すると楽に勝てる。

ステージ5 臨潼関

ここでは、新戦力の哪吒以外のキャラはボスの「叫名術」によって頻繁にマヒさせられるため、哪吒が唯一の戦力となる。しかし、関所の上の弓兵は下に降りてこれないため、実質的な敵はボスを含めてわずか3人。ここはボスに狙いを絞って倒せ。





▲根が単純で乱暴者だが、実力はかなりのモノ。
◀ステージ4同様、ボスさえ倒してしまえば楽々クリア。

ステージ6 蟠竜嶺

このステージは、いかに早くボスの術を封じるかがポイント。戦闘開始直後は各キャラを散開させて、個々にボスを目指す。ボスの術を封じる符印は隣接していないと使えないので要注意だ！



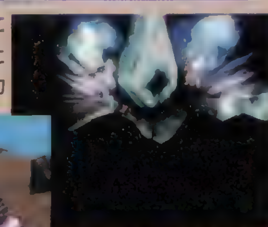
▶密集していると、まとめてボスの術の餌食に……。



▶封印の符印を使うと、ボスの術はダメージゼロになる!!

ステージ7 桃花嶺

敵はボスの馬元たった1人だが、とにかくHPが高い。しかし、今回は韋護という道士がNPCとして加わるため戦力的に問題なし。持久戦になる可能性が高いので出陣するキャラには安命護符を持たせて回復要員にあてよう。





▲馬元の術「神手」を喰らうと、一定の確率で石化してしまう。
◀一つ目の精霊を助けたお礼に新たな宝貝を入手。

ステージ8 穿雲関・関門内

黄飛虎と蘇護、鄭倫は出番なし。主な装備は太公望たちに付け替えよう。今回はボスに近づくと、NPCの黄天化が登場する。戦闘開始直後、ステージ中央で造山符を使って近道を作ろう。



◀普通にプレイすれば、ザコと戦うことなくクリアできる。



◀黄天化は登場と同時に、ボスへの攻撃を開始するぞ。



BRAVE SAGA

新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ



お馴染みの歴代勇者たちが総登場して、激しい戦いを繰り広げる『ブレイブサーガ』。勇者シリーズ最新作とも言えるこのS・RPGの、最新情報を大公開!! さらに、超レアグッズをゲットできるWチャンスキャンペーンの告知あり！ 見逃せない情報が満載だ!!

SPECIAL ▼ ブレイブサーガ

新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ	
12月(予) S・RPG	▶¥6,800 ▶タカラ ▶MC(ブロック数未定)

最新CD-ROMを独占入手! 序盤戦でのイベントをPick up紹介!!

ゲームオリジナルの新勇者「バーンガーン」を中心に、まるでTVシリーズを見るかのような熱い物語が展開されていく歴代勇者総出演のS・RPG『ブレイブサーガ』。今回は、歴代の勇者たちが絡んでくるゲーム序盤のイベントシーンをピックアップして紹介していくぞ。過去の勇者シリーズを知っている人には、ピンとくるエピソードも多いはずだ!!

ゲームの基本的な流れを紹介!!

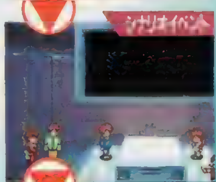
ゲームの基本的な流れは、TVアニメを意識して1話ごとに区切られている。各話ごとにストーリーが進むシナリオイベントと、戦闘を行うタクティカルマップが交互に展開していく。メインストーリーだけでも50話近いボリュームがあり、歴代勇者にまつわるサブシナリオも大量に用意されているぞ。

サブタイトル



◀各話ごとにサブタイトルを表示。

シナリオイベント



◀ミニキャラでイベントが展開していく。



▼ユニット同士の戦闘では迫力の演出も。

▲基本は、戦術タイプのSLGなのだ。

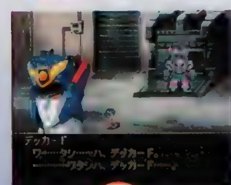
BATTLE!!

タクティカルマップでは、〝敵の全滅〟や〝味方の護衛〟など、マップごとに定められた勝利条件を満たせばクリアとなる。

EVENT SCENE 1

瞬兵と勇太

ともに戦うことになったブレイブポリスの友永勇太に案内され、古びた施設を訪れた瞬兵。そこは、勇太が初めてデッカードと出会った場所だった。勇太は、瞬兵にデッカードとの想い出を語り始める…。









ゲームであのシーンを再現!!

友永勇太

ブレイブポリスのボスを務める小学生。デッカードらAI刑事と、心が通い合っている。

©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO.,LTD.1998
※画面は開発中のものです。

このチャンスを見逃すな!! 勇者限定Wチャンスキャンペーン実施!

「ブレイブサーガ」の発売を記念して、ビッグな２つのキャンペーンの実施が決定。この機会を逃すと、２度と手に入らない超レアアイテムを入手するチャンスだ!! 勇者シリーズのファンは、しっかり読んで確実にゲットしよう!!

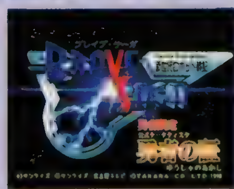
CHANCE 1 ソフトを予約して、勇者限定公式データディスクをゲットせよ!

キャンペーンポスターの貼ってあるお店でゲームを予約すると、PSで再生できるプレミアムものの勇者限定公式データディスク〝勇者の証〟がもらえる。全国で１万枚のみの限定品なので絶対に逃さないように！



DISCの内容も盛りだくさん!!

ディスクには、設定やイラスト119点に加え、「バーンガーン」の主題歌を収録!!







▲主題歌はフルコーラスで収録。カラオケもOK!?

▶貴重な設定イラストが作品ごとに収められている。

CHANCE 2 初回限定版でフィギュアをゲットせよ!

聖勇者バーンのフィギュアが同梱された、初回限定版「ブレイブチャージボックス」の発売が決定。フィギュアは１／１の約15cmサイズ（バーンは普段は全長15cmのおもちゃなのだ）で、彩色済みの完成品。これがセットになって、なんとお値段据え置きという超お買い得版なのだ。ちなみに、予約して購入すればフィギュアの方はほぼ間違いなく入手可能



全長15cmの超リアルフィギュア

EVENT SCENE 2 森よ、よみがえれ!

宇宙警備隊の火鳥勇太郎、ケンタらと森へ出かけた瞬兵。そこで火鳥は、咲き乱れる花や草木に妙に感動してはしゃぎ回る。しかし、その場所で、突然森の草木が枯れ始めるという奇妙な事件が発生する……。







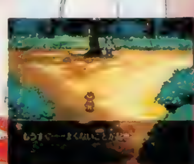


火鳥勇太郎

ファイバードが地球のアンドロイドと融合した姿。トボケた性格は治ってないようだ。

イベントでは螢も登場!!

瞬兵の前に現れ、異変が起こると予言する少女。この時点で瞬兵は知るよしもないが、この少女こそ「ダ・ガーン」で登場した桜小路螢。果たしてその役割は？



EVENT SCENE 3 幽霊船の秘密

特定の海域で船が次々と消える事件を調査中だったケンタが、消息を絶った。連絡の途絶えた洞穴に向かった瞬兵たちは、そこで、同じ事件を追っていた炎らダグオンの面々と出会う。



大堂寺 炎

ブレイブ星人に勇者としての使命を託された高校生の１人。猪突猛進なところは相変わらず!?



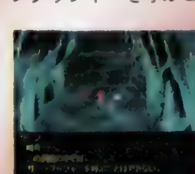
◀事件を追っていた炎と海の２人と出会う瞬兵。



▶ここからダグオンのメンバーたちが仲間に加わってくれる。

この戦闘では合体不能!?

狭い洞穴の中で戦うことになるこのシナリオでは、ガーンダッシャーを呼ぶことができない。これは、デッカードたちにとっても同じこと。厳しい戦いになりそうだ。





SCEI初のフルポリゴンRPG『レガイア伝説』。3回目の紹介となる今回は、注目の戦闘システム「T・A・S」と「獣召喚」を中心に、本作の持つ魅力をバッチリ紹介していくぞ。要チェック!!



レガイア伝説

10月(予) RPG ▶¥5,800 ▶SCEI
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

注目の戦闘システムを徹底大紹介!!

T・A・S タクティカルアーツシステム

T・A・Sとは、4種類の攻撃コマンドの組み合わせによって、プレイヤーが望んだ通りの攻撃を繰り出すことができるという、斬新かつ画期的なシステムだ。ここでは、その詳しい内容を説明していくぞ。



▲このシステムによって普通のRPGとは一味違う奥の深いバトルを楽しめるのだ

画面説明

ここでは、攻撃コマンドの詳細を戦闘シーンの画面写真と合わせて詳しく解説していくぞ。しっかりチェックしておこう。



攻撃コマンド 戦闘のメインとなるコマンド。上蹴、下蹴、右手、左手の4種類のコマンドをプレイヤーが自由に組み合わせて入力する。それぞれ一定の行動力を消費する。

行動力ゲージ キャラクターの行動力を示すゲージ。レベルUPするとゲージが増加し、1度に多くのコマンドを入力できるようになる。これによってコマンドの組み合わせの幅がぐっと広がり、多彩な攻撃を繰り出せるぞ。

APゲージ アーツ、ハイパーアーツといった必殺技を繰り出すために必要なポイント(AP)を示すゲージ。最大値は100となっており、レベルが上がっても増加することはない。アーツの種類によって消費ポイントが異なる

一撃入魂!! アーツ

攻撃コマンドを特定の順序で入力すると、そのキャラ独自の必殺技「アーツ」を繰り出すことができる。最初のうちは、どの組み合わせでアーツが発動するかわからないので、戦闘時にいろいろ試してアーツを探すことになる。この作業が楽しいのだ。



▲新しいアーツを覚えた瞬間。いろいろな組み合わせを試してみよう



◀ニューアーツ「ヴァンサマー」がクリーンヒット!

究極の奥義! ハイパーアーツ

その名の通りアーツを超える究極の必殺技。コマンドの組み合わせによって発動するのではなく奥義書と呼ばれるアイテムを手に入れることによって使用可能になる。APゲージの消費が激しく、使用回数も限られてしまうが、派手なエフェクトを見ればわかるように、その威力はまさに一撃必殺!うまく組み合わせれば、通常のアーツと連続で繰り出すこともできるのだ。



▲ハイパーアーツを連続技の最後に決めて華麗にフィニッシュ!

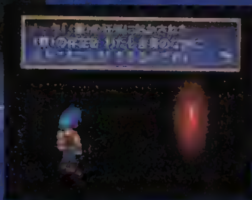
 ©Sony Computer Entertainment Inc.Produced by Contrail Inc.

獣(セル)召喚システム



▲召喚できる獣の種類は数10種類。いかに使いこなすかが戦闘を大きく左右する。

アーツ、ハイパーアーツに並んで戦闘の要となるのが召喚システム。意志を持つ不思議な生物〝聖獣〟に、敵として登場する特定の獣(セル)の能力を吸収させ、獣を召喚することができる。その種類は実に豊富で敵を攻撃したり、味方の体力を回復したりしてヴァンたちを助けてくれるぞ。


◀獣を集めるというコレクション的な[illegible]

STEP1 獣の能力を吸収

ヴァンたちは聖獣の力によって、獣たちを召喚して敵と戦うわけだが、そのためには1つ条件がある。その条件とは、聖獣の力を借りずにその獣を倒すこと。つまり、生身の自分自身の力で獣を倒すことによって、初めて獣の能力を吸収できるというわけ。そうして、獣に実力を認めさせるということなのかな?




◀▲獣の能力を吸収したら次のターンから召喚することが可能だ。

獣を操り悪と戦う3人の戦士たち

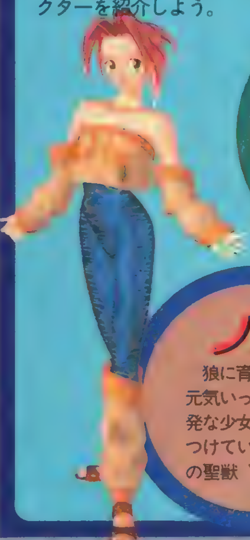
聖獣の力を借りながら、獣を操って悪と戦う勇敢な戦士たち。ここでは、物語の中心となる3人のキャラクターを紹介しよう。




▲彼らは聖獣を身につけるという運命に導かれ、仲間になっていく。

ヴァン

本編の主人公。ある事件をきっかけに火の聖獣〝メータ〟と出会い、強力な力を得る。



ノア

狼に育てられた元気いっぱいの活発な少女。左腕につけているのは風の聖獣〝テルマ〟。



ガラ

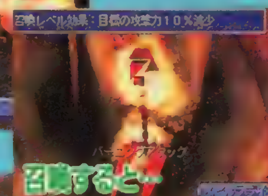
強い正義感をもつ若き僧兵。雷の聖獣〝オズマ〟の力を借りて、敵と戦う。

STEP2 獣を召喚!!

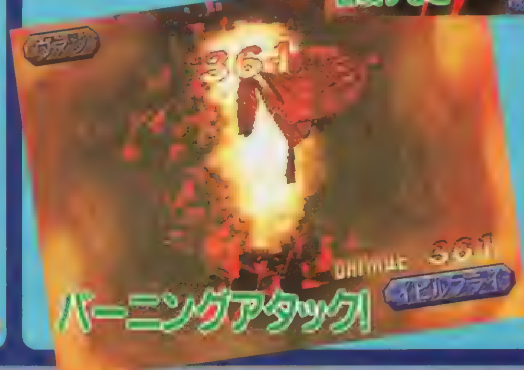
獣の能力を吸収したら次は召喚! 一定のMPを消費することで、獣を呼び出すことができるぞ。召喚した獣は、敵として現れた場合とは攻撃方法が異なり、思いがけない特殊能力を発揮してくれるのだ。



▶敵の場合は、尾から巨大な火球を吐き出して攻撃。



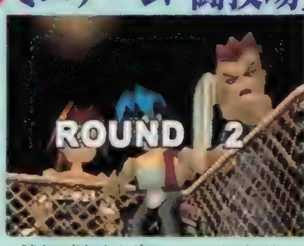
▶召喚では、全身に灼熱の炎をまとい、敵めがけてものすごい勢いで突進!



◀激しい体当たりを受け、炎に包まれた敵は消滅する。このほかの獣も、敵のときと召喚時の攻撃方法は、まるで違うのだ。

CHECK! ミニゲーム「闘技場」の存在が発覚!!

今回、なんとゲームの途中に〝闘技場〟と呼ばれるミニゲームが用意されている新事実が判明! この闘技場では、通常の戦闘をベースに、必殺技が使えない、召喚ができないなど、ハンデつきのバトルを楽しむことができるぞ。



▲試合に参加するヴァン。ノアとガラはセコンドについてくれるのかな?


▲試合は1対1の勝ち抜き戦形式で行われ、勝ち数に応じてアイテムをもらえるのだ



◀どちらが先に倒れるか!? 1対1の激しい攻防が繰り広げられる!

サウザンドアームズ

THOUSAND ARMS

サウザンドアームズ		
12月(予)	▶価格未定	▶アトラス
RPG	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)	

画期的なシステムと、恋愛要素を盛り込んだ充実の内容が話題を集める大作RPG『サウザンドアームズ』。今回は謎に包まれていた敵の帝国と、ライバルキャラの存在を一挙公開で、本作の魅力に迫っていくぞ!!

主人公マイス・トライアンフに
宿命のライバル登場!

精霊が持つ魔法の力と、女性から向けられる〝想い〟を込めることで絶大な力を発揮する「精霊剣」。物語の主人公であるマイスは、その精霊剣を使いこなせる精霊鍛冶師(マイスター)だ。そんな彼に、同じく精霊剣を扱うライバルの存在が発覚! パートナーの女性が存在する点は同じだが、立場も性格もまったく対照的なこの2人。彼らは物語の中で、どのような出会いを果たすのだろうか……。



陰

闇の精霊鍛冶師
ダークマイスター

ダークマイスターと名乗り、メデウス皇帝に仕える謎多き男。怪しげな剣をたずさえたその姿は、殺意と野心をただよわせる……。

愛を求める機械の女性
ジェラ

皇帝の手により、ダークマイスターのパートナーとして造られた機械の女性。彼を愛し、愛されることのみを目的に生きる。

CHECK 主従に近い関係!?

報われぬ愛に生きる機械の女性、ジェラ。主従か、それともパートナーか。彼女とダークマイスターの関係がどう描かれるかは、物語の大きな見どころだ。



陽

自由奔放な主人公
マイス・トライアンフ

物語の主人公で、マイスターの血を引く貴族出身の少年。性格は自由奔放。女性に優しく、強い責任感と頑強な意志の持ち主。

心優しきヒロイン
ソディナ・ドーンフリード

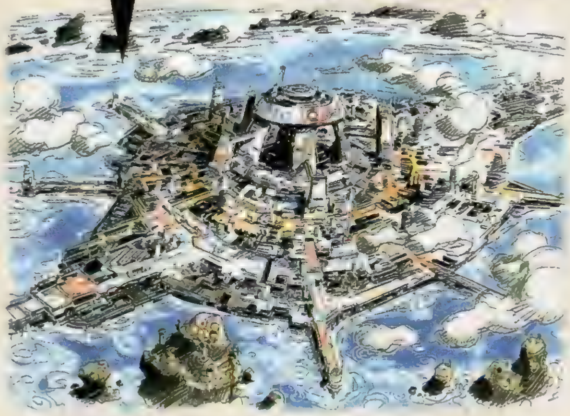
旅をしていたマイスと出会い、運命をともにする15歳の少女。わけへだてのない優しさを持つ物語のヒロインだ。

CHECK 信頼で結ばれた2人

精霊剣を鍛える意味でも、2人は深い信頼で結ばれるはず。それはいつしか恋に発展する……?

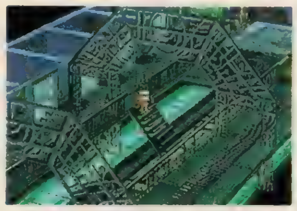
運命は彼らを戦いへと導くのだろうか…?

帝国ディアノーバ



▲帝国の全体図。その強大さがありありとうかがえる。

『サウザンドアームズ』の物語は、マイスの故郷である地方都市カントの陥落から幕を開ける。このときカントを制圧した国こそが、世界の掌握を狙う〝帝国ディアノーバ〟だ。マイスにとっては故郷の仇といえる、帝国の野望をくじくことが、彼の旅の目的になっていくぞ。



▲皇帝との最終決戦は、帝国の内部が舞台になるのだろうか？



帝国ディアノーバ メテウス皇帝

このシルエットの人物は、帝国ディアノーバの頂点に君臨する絶対権力者、メテウス皇帝だ。ダークマイスターと五武王を従えていることから、彼自身も並々ならぬ実力者であると思われるが、その正体は一切が謎に包まれている。

五武王（ごぶおう）

強大な力を持つ悪の手先！主人公の前に立ちはだかる皇帝直属の幹部集団たち！

メテウス皇帝が率いる、帝国最強の幹部集団〝五武王〟。それぞれが優れた戦士である彼らもまた、強力な敵としてマイスたちの前に立ちはだかるぞ。マイスに5人の仲間がいるように、五武王たちもダークマイスターと手を組むのだろうか？



ラチェット
▲カワイイものが大好きな19歳。見栄っぱり、かつ意地っぱりな性格。

ワイヤー
▲危険な考えを思いついては、それを喜々として話す危ない男。

ベアール
▲機械以外のものを信じない、絶対機械主義者。すぐにカッとなる短気な性格。

シャフト
▲個性派ぞろいの五武王をまとめるリーダー格の戦士。クールな性格。

ボルト
▲普段は温厚だが、難しいことを考えると狂暴化する二重人格者。

World マイスたちが旅するさまざまな土地を紹介

国ごとに異なる文化や風習、そして、人々の生活感までも描き出された緻密な世界も『サウザンドアームズ』の大きな魅力。最後に、そんな彩り豊かな世界の一部を紹介するぞ。旅立ちのときに想いをはせつつ、世界の雰囲気を感じ取ろう。

◆ハトーバ 潮風香る港町

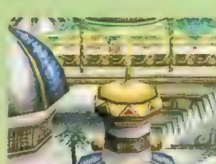
船が停泊する港町。ここから未知の国を目指して、旅立つことになるのだろうか。



◆シャラン エキゾチックな雰囲気の都市

珍しい種類の植物と、円形を基調にした特徴的な形の建築物が、エキゾチックな雰囲気をかもし出している国。ひときわ大きな建物は王様の居城かな？





◆コワイヨーナ うら寂しいゴーストタウン

人の気配がまったく感じられない、うら寂しく、陰うつな雰囲気の街。夜だというのに明かりのひとつも灯らない街並みは、いまにも泣き出しそうな風情だ。





©ATLUS/RED 1998 キャラクターデザイン／伊東岳彦、草河遊也、神志那弘志



スレイヤーズ わんだほ〜

本格派RPGとしてバンプレストから発売される『スレイヤーズわんだほ〜』。今回は、リナたちの旅立ちから、アメリア、ゼルガディス、そしてナーガといった原作でもおなじみのキャラが登場する序盤のストーリー紹介に加え、ゲーム全体の流れを見ていこう。これでゲーム発売前の予習はバッチリだ！

スレイヤーズ わんだほ〜	
秋予定 RPG	▶¥6,800(予) ▶バンプレスト ▶MC(2ブロック)

本格派RPGのストーリー&ゲームの流れを紹介！

序盤のストーリー

シナリオは原作の神坂一氏が監修したゲーム完全オリジナル！　リナをはじめとしたおなじみのメンバーが大暴れするストーリーはファンならずとも要注目だ！　ここでは、物語のプロローグに加え、主要メンバーのほとんどが登場する序盤のストーリーを紹介していく。

物語の発端

世界に満ちていた魔法力が、ある日を境に極端に弱まってしまった！　原因は不明。魔法の力が弱まってしまっては、リナもいつもの力が発揮できない。

この“魔法力消失事件”とほぼ時期を同じくして、“封印石”という物質が発見される。魔道士協会の分析によれば、封印石の内部には魔力が内包されている、とのこと。さらに、この封印石を破壊すれば、少しずつではあるが世界の魔力が回復していくことが判明したのだ。

そこで魔道士協会は、事件の原因究明と封印石探索をリナたちに依頼。かくして、リナたちは冒険に出発したのであった。

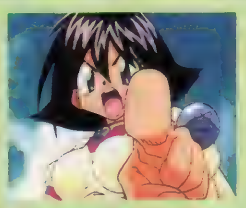


▲リナが気持ちよく眠っているある日の夜に事件が発生！

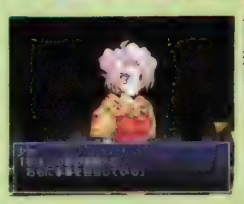


▲自慢のドラグ・スレイブも魔力がなくてはダメなのだ。

序盤からおなじみのメンバーが！



▶さっそうと登場するアメリア。



◀謎の美少女がリナの前に現れる。



▶ゼルガディスもいっしょに旅をするぞ。



◀待ってました！　ナーガ様の登場です!!

最初に立ち寄った街「アトラスシティ」でアメリアと再会したリナたちは、そこで魔道士「オルゴン」たちの一団をこらしめてくれと依頼された。報酬に目がくらんだリナは、さっそくオルゴンを追い始める。途中、謎の美少女との出会いや、細かい頼まれごとをこなしつつ、リナたちはオルゴンのアジトを発見。迷路のようなアジトに苦しみつつもオルゴンを倒したリナたちは、そこに別の目的で来ていたゼルガディスと再会する。街に戻り、報酬をもらったリナたちは次の目的地へ急ぐのだが……そこには、リナの最大のライバル「白蛇のナーガ」がいた！



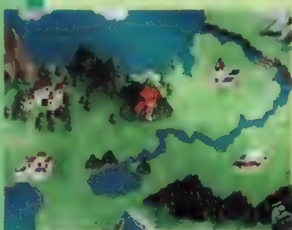
©神坂一・あらいずみるい／角川書店／テレビ東京・SOFTX・丸紅／「スレイヤーズ」製作委員会
©BANPRESTO 1998 イラスト／あらいずみるい

ゲームの流れ

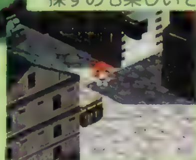
ゲームは、街で情報を集めたり、困っている人の頼みごとを聞いてあげることで次々とイベントが発生し、ストーリーが展開していく。さらに冒険の途中にはいろいろと分岐が用意されているので、プレイヤーを飽きさせないぞ！

マップ画面

マップは、大陸を移動するときは２Ｄタイプ、街やダンジョンなどではポリゴンによって描かれた立体的な３Ｄタイプになる。３Ｄタイプのマップ画面では、任意に視点を変更することが可能（一部を除く）。意外な場所に大切な物が……といったように視点を変更して物陰に隠れているアイテムを探すのも楽しいぞ。



▲街や城などへは、２Ｄマップで移動する。



▶街中は、立体感のある３Ｄマップで構成。

戦　闘

戦闘の基本的な視点はクォータービューだが、強力な魔法など、大技が出ると視点が切り換わる。これにより、迫力のバトルシーンが楽しめるのだ！　また、戦闘はターン制ではなく、すばやいキャラほど攻撃できる順番が早く回ってくるシステムを採用しているので、緊張感たっぷりだぞ！



▲順番が回ってきたら、コマンドを選択するのだ。



▶ド派手な魔法のエフェクトも見どころの一つだぞ。

機嫌について

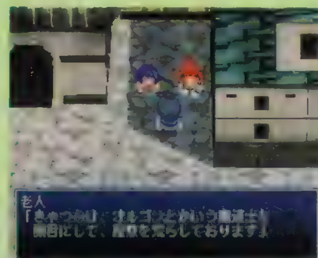
各キャラには機嫌というパラメータがあって、これにより攻撃力が変わるなど、戦闘に影響を及ぼす。機嫌は常にチェックしておこう。



▲機嫌は、戦闘の内容で刻々と変化していく。

イベント

イベントは、街の人からの頼まれごとのような小さいものから、封印石に関係した重要なイベント、そしてリナの前に次々と現れるジャマ者たちとのバトルまで、全編を通しててんこ盛り。しかもその多くはビジュアルシーンつきなのだ！　さらに、メンバーとの楽しい会話のやりとりも見逃せないポイントだぞ。



◀街の人のため……とはいいつつも、やっぱりお目当ては仕事の報酬。何をくれるのかな？



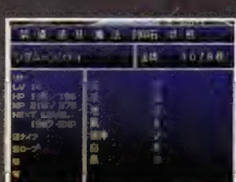
▶このようなビジュアルシーンがゲーム中のあらゆるところに用意されている。

封印石を集めろ！

街や戦闘などで入手した封印石は、破壊することにより、リナたちの魔法力に関するパラメータを上げることができる。これは戦闘で得られる経験値とは別のもので、発見した封印石の個数によってパラメータが変わってくる。また、封印石には魔法力の属性が設定されていて、集めた種類によっても成長に変化が生じ、戦いにも影響していくぞ。

魔法具生成について

封印石のもう１つの利用法に“魔法具生成”システムがある。これは、封印石を壊したときの「かけら」を合成することにより、魔法のアイテムが生成できるというものだ。生成方法は簡単。炎・氷・地・風・精神・白・黒の７つの属性を持つかけらの中から３つを選択するだけ。その選択によって生成できるアイテムが決定する。この生成でしか入手できない貴重なアイテムは全アイテム数の半分にもなる。



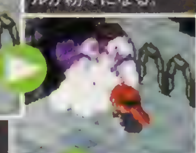
▲魔法具生成でしか入手できないアイテムも多い。

●街の中で入手

街の路上や建物の影などに置かれているタルを壊すと、中からアイテムが出てくることがある。中身はポーションなどの回復アイテムやお金といったものもあれば、封印石が見つかる場合もあるぞ。隅々までしっかり探して封印石をすべてゲットしよう。



▲街中でタルを発見！　壊してみると……。



▼リナの魔法で、タルが粉々になる。



◀タルの中から、封印石がでてきた。これで一つゲット!!

●戦闘で入手

封印石は特定のモンスター、特にボスキャラが持っているケースが多く、この場合、戦闘に勝つと入手できる。もちろん、ボスとの戦闘ともなれば、経験値やお金もガッポリもらえるので、これは２倍にオイシイ！　ただし、ボス戦の前にはレベルアップは忘れずにやっておこう。



▲ボスは手強いけど、封印石のためなら！

●イベントで入手

街や戦闘以外に、イベントでも封印石を入手することができる。ちなみに、メインストーリーに関する大きなイベントでなくとも、街の人との会話や、ダンジョン内での小さなイベントで入手できることも多い。あまり先を急がず、いろいろなことを試してみることが大切だ。



▲柱の中から封印石のかけらを発見！



Wizardry ~DIMGUIL~
ウィザードリィ ディンギル ®

『WIZ』本来の基本システムを守りつつ、独自の進化を続けてきた日本オリジナルのシリーズ、『WIZ外伝』。その最新作『ディンギル』の新着CD-ROMから『WIZ』本来の楽しさと魅力を探ってみる。なぜ『WIZ』は、これだけ長い間支持され続けたのか？ その理由がわかるはずだ。

Wizardry ~DIMGUIL~	
98年(予) RPG	▶¥6,800 ▶アスキー
	▶MC(2ブロック)



『ディンギル』に受け継がれた『WIZ』の楽しさを徹底検証!!

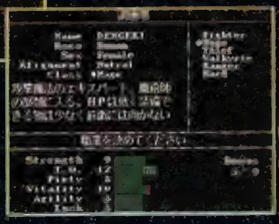
3D・RPGの元祖として、記録的な大ヒットとなった海外生まれの人気RPG、『WIZ』シリーズ。日本でも大人気となったこのゲームは、やがて日本オリジナルで展開される『WIZ外伝』シリーズを生むことになる。そして、時代とともにシステムが大幅な変化を遂げていった本編とは異なり、基本的なシステムを守り続けてきたこのシリーズも、本作の『ディンギル』をもって5作目を数えることとなった。ハードがPSへと変わったことでタイトルも改められ、新たなスタートを切ることになったこのシリーズ。しかし、たとえハードが変われども、『WIZ』本来が持っている楽しさのポイントはしっかり受け継がれている。今回は、こうした〝『WIZ』本来が持つ面白さ〟にスポットを当てて紹介していくので、『WIZ』初心者にもぜひ読んでほしい。

分身 プレイヤー自らの分身を生み出す自由自在なキャラクターメイキング

『WIZ』シリーズの大きな魅力の1つに、職業や種族などを自由に設定し、思いのままにキャラクターを創り出せることがあげられる。元々、『WIZ』のキャラクター個々に関しては、あらかじめ用意された容姿や性格などの設定は一切ない。それらはすべて、プレイヤーであるユーザー自身が創り上げていくことが可能なのだ。今回の『ディンギル』でもそうした魅力はしっかりと継承されており、さらに本編の『VI』で登場した新種族や新職業が取り入れられている。このおかげでキャラクター特性の幅も広がり、キャラクターメイキングの楽しみも大きくアップした。



▲細かいキャラクター設定で、自分自身の分身を生み出せる。



▶パラメータにはボーナスポイントという運の要素が絡むのも魅力。

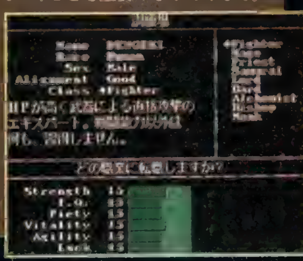


転職の楽しみ!!

『WIZ』のキャラは、条件さえ満たせばいつでも職業を変更できる。1つの職業を極めたら別の職業へ。こうした転職の楽しみも魅力となっている。

もっと『WIZ』の楽しさを知ろう 1 ~こだわりをもったキャラメイク~

シリーズ共通にして最大の魅力であるキャラクターメイキング。これだけで数時間を要してしまう人も多いというくらい、『WIZ』の要となる重要な作業だ。やはり自らの分身となるだけに、納得のいくキャラクターができるまで、何度でも作業を繰り返すべきだ。とくに初期パラメータを左右するボーナスポイントは、ランダムで決定されるので、高い数値が出るまで何度でも繰り返して決定したい。また、身近な人の名前をキャラクターに付けてみるとか、種族は人間しか使わないとか、年齢は20歳以下でないとダメとか、自分なりのこだわりをもって作成していくことも重要になってくるぞ。そういったこだわりがあれば、より一層感情移入ができるハズだ。



▶今回もやはり、キャラクターメイキングでハマる人が続出するかも……!?

冒険 目的は富と名誉とレベルアップ!! ただひたすらダンジョンにもぐる、冒険者の人生!!

さて、キャラメイクが終了したら、あとはひたすら街とダンジョンを往復し、激しい戦闘と一時の休息を繰り返す。この際限のない繰り返し作業が、麻薬的な快感を生みだし、止められなくなる。これこそ『WIZ』の醍醐味なのだ。また、『ディンギル』では、これまでの『外伝』シリーズ同様、奥深くしっかりしたストーリー展開も用意されている。通常のRPGのように、ストーリーを追う楽しみも用意されているのだ。しかし、その物語を完結させることが目的ではない。アイテムをすべて集める、レベル100を目指すなど、本当の最終目的は、プレイヤー自身が決めることなのだ。



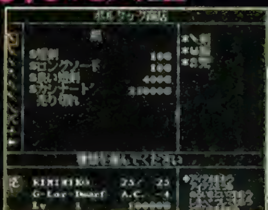
◀今回の舞台は中南米風の城塞都市。ここから果てしない冒険者の人生が始まる。

もっと『WIZ』の楽しさを知ろう 2 ～ダンジョン内の振る舞い方～

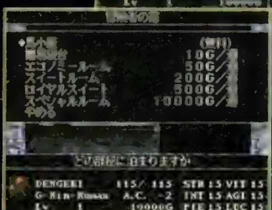
ストーリー性が高くなっている『外伝』シリーズでは、多くのNPCが登場して物語を盛り上げてくれる。こうしたNPCに対する振る舞いも、プレイヤーの自由。有力な情報を持っているNPCを、問答無用で切り捨てることだって可能になっているのだ。頭を使って謎解きや交渉をこなし、ダンジョン内を器用に立ち回っていくか、それとも力技でねじ伏せてしまうか…。そういった判断も、プレイヤー自身に委ねられている。しかも、どんなに無茶をしようとも、ストーリーが詰まることはない。自分に合った方法で、迷宮を生き抜こう。

街 ⇔ ダンジョン

アイテム収集に魂を削るも、また人生



▶アイテムを集めまくり、お店の商品一覧から「売り切れ」の表示をなくすことを目指そう。



◀傷ついた体を癒やすほか、レベルアップが可能。レベルが上がった瞬間は天にも昇る快感!!

疲れた体を癒やす"街"。ここでは、奪ったアイテムの鑑定や、宿屋でのレベルアップなど、冒険の成果を確認することができる。また、ボルタック商店では売り払ったアイテムが店頭に並ぶ。そのため、アイテム収集に命をかけるのも、1つの目的だ。なお、『ディンギル』特有のシステムとして、「王様への謁見」が可能になっている。冒険者は王の命を受けて、神殿に起こった謎を解くためにダンジョンに挑む。この謁見はストーリー面で大きく関わってくることになりそうだ。

ダンジョン征服の快感に酔いしれる

ダンジョンに1歩入れば、そこは3D世界。複雑なダンジョンで迷ったり、強敵に脅かされたりしながら、冒険者は戦いを繰り返し、レベルアップしていく。同時に、強敵への対処法を見つけたり、ダンジョンを迷わずに歩けるようになったりと、プレイヤー自身も成長していく。こうして、少しずつダンジョンを征服していくことになるのだ。また、ダンジョン内に数多く仕掛けられた謎を解いていくことも、ダンジョン征服には欠かせない。ただ戦うだけでなく、ときには頭を使うことも重要だ。



◀『ディンギル』で赴く主なダンジョンは、神殿の地下に広がっている。うっそうとした雰囲気が不気味だ。



▶さらに、『ディンギル』では野外のマップまであるのだ。ダンジョン自体も、複数存在しそうだ。

死闘 常に死と隣り合わせ!! 一瞬の気も抜けない臨場感あふれるバトルシーン!!

ダンジョン内で襲いかかるモンスターとの戦い。『WIZ』の戦闘は、オーソドックスなコマンド選択方式だ。オーソドックスといっても、この基礎を作り出したのが他ならぬ『WIZ』なのだが、戦闘にはわずかながら"運"の要素が絡むため、どんなにレベルアップしようが、どんなに強力なアイテムを装備しようが、絶対に勝てるという保証がないというのが特徴だ。常に緊張感のある戦闘を楽しめるのだ。また、『ディンギル』ではモンスターのグラフィックがさらに美しくなり、魔法などのエフェクトもド派手になった点にも注目だ。



▶派手に、美しくなった戦闘。しかしシステムはお馴染みのもの。

行く手を阻むモンスターたち



冒険者の前に立ちはだかるモンスターたち。『ディンギル』では、なんと400種類以上ものモンスターが登場するぞ。

もっと『WIZ』の楽しさを知ろう 3 ～戦闘での戦略～

どんなにレベルアップしても、不意の事故や不注意でキャラクターが死亡してしまうケースの多い「WIZ」の戦闘。しかし、魔法やモンスターの特性をしっかり把握することで、こうした可能性を極力減らすことが可能になっている。特定のモンスターに効きやすい魔法をチェックしたり、防御力を高めてくれるといったサポート系の魔法をうまく使って、強敵との戦いに勝ち抜いていこう。また、体力の少ないときは逃げ出すことも立派な戦略だぞ。なお、「ディンギル」では前作の「外伝IV」と同様、街に「練武場」が用意されている。ここでは実際の戦闘が経験できる上、死亡しても自動的に死体は街に届けられる便利な施設。この練武場をうまく利用して、修練を積むこともできるのだ。



▶練武場での戦闘は、お金は入らないが、経験値を稼ぐことは可能。

©1998 by Sir-tech Software,Inc.All rights reserved.Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc.WIZARDRY is a series of copyrighted programs licensed to ASCII Corporation by Sir-tech Software,Inc.Mondification for the PLAYSTATION format"DIMGUIL" ©1998 by ASCII Corporation. All rights reserved.

どきどきポヤッチオ

発売まであとわずかに迫ったドキドキの新感覚ゲーム『どきどきポヤッチオ』。いよいよ始まるプエルコルダンでの生活に備えて、ゲーム序盤でのポイントを紹介。さらに、女の子の家を中心にしたプエルコルダンのマップを初公開するぞ!!

どきどきポヤッチオ

9/10 RPG	▶¥5,800	▶キングレコード
	▶MC(6ブロック)	

プエルコルダンへ旅立つ前の基礎知識を紹介!!

魔法文化の残る村、プエルコルダンで、優しい従姉のマリア姉さんに頼まれ、パン屋の手伝いをすることになった主人公(プレイヤー)。そこで彼は、6週間にわたる村でのアルバイト生活を始めることになる…。こうして始まるこのゲームには、煩わしい戦闘も難解な謎解きもない。プエルコルダンの住人たちと会話などでうまくコミュニケーションをとり、いかに楽しい生活を送るかが課題となるのだ。発売目前となった今回は、初めて訪れたプエルコルダンで、ゲームを無駄なく円滑に進めるためのポイントを徹底的に紹介していくぞ!!



◀プエルコルダンに向かう飛空艇の中から、すでにゲームは始まっている。ここでの行動も重要!!

アクティブコミュニケーションってこんなゲームなのです

アクティブコミュニケーションという聞き慣れぬジャンルを冠されたこのゲーム。その内容は、リアルタイムで進行する架空の世界を自由に駆け回り、さまざまなキャラクターたちと、会話などによるコミュニケーションを繰り返すというもの。会話のリアクションは豊富に用意されており、主人公への好感度によって多彩に変化。そしてその会話や行動が引き金となって、さまざまなイベントが発生していくのだ。一応、特定の恋人を作ることが最終目的だけど、できるだけ多くイベントを起こし、クリアまでの過程を楽しむことが重要なのだ。



◀誰と、どうコミュニケーションを取るかは自由。

ゲームの序盤で注意するポイントを紹介!!

1 パンの配達は午前中にすませよう!

主人公は、パン屋のアルバイトをするためにプエルコルダンを訪れているので、毎日マリア姉さんからパンの配達と買い物を頼まれる。このうちパンの配達は、本人に直接届けなくてはならないのだ。運が悪いと、届ける相手がなかなか捕まらず、無駄に時間を消費してしまうこともある。そのため、配達はできるだけ午前中にすませておこう。午前中ならば、ほとんどの人が自宅にいるのだ。誰がどこに住んでいるかさえ把握しておけば、あちこち探し回る必要もないので効率的だぞ。



▲午前中に捕まらなかった場合は夕方まで待ち、家に帰ってきた所で渡そう。

2 好きな子は重点的に追いかけよう!

最終目的である恋人作りのためには、あまり大勢の女の子に愛想を振りまかず、「この子!」と思った1人に絞って積極的にアタックした方が効果的。やはり、その女の子の行動パターンを知ることが重要。何時頃、どこに行けば会えるかを把握しておいて、効率良くコミュニケーションを進めていこう。ちなみに恋人の候補になるのは、右のページで紹介している6人(Vol.78の相関図で紹介したイーリアとマリア、リリィは恋人候補から外れてしまった)



◀やはり好感度のアップには、プレゼントを渡すのが効果的。こまめに渡していこう。

▶しっかりストーキング(!?)して、女の子の生活のパターンを覚えておこう。

3 できるだけ歩き回ってイベントを起こそう!



▲あまり休んでばかりいて、時間を無駄にしないようにしよう。

すべてがリアルタイムで進行するこのゲームでは、何もしないでいると、ただ時間が流れるだけで何も起こらない。とにかく積極的に歩き回って会話を繰り返し、イベントを起こしていくことが重要だ。イベントは連鎖的に起こっていくので、何てことのないイベントが後々重要なイベントに繋がっていくこともあるぞ。それなりにアルバイトをこなしていればクリアはできるが、それだけではつまらない。プエルコルダンでの生活を楽しい思い出にするために、しっかり歩き回ってイベントを発生させよう。

4 ハメの外しすぎには注意しよう!!



◀お腹が空いたら要注意。ものすごい勢いで体力が減っていってしまうのだ。

▶配達のパンを食べてしまうこともできる。が、できるだけ商品には手を付けないように。

アルバイトで配達するパンは、自分で食べたり、他人にあげたりすることが可能になっている。ただし、あんまり配達をサボり続けていると、アルバイトをクビになってしまうので注意しよう。また、あまり長時間村を駆け回っていると、そのうちお腹が空いてしまう。お腹が減りすぎると、今度は体力が減っていくので注意すること。村の中で倒れてしまった場合、どこにいようが強制的にコロッセル(パン屋)に戻されてしまうぞ。

 ©KING RECORDS Co.,Ltd.All Rights Reserved イラスト/近藤敏信

もう迷わない!! プエルコルダンお友だちマップ

基本的にゲームは村の中だけで進むとはいえ、プエルコルダンは結構広い。最初のうちは迷ってしまって、パンの配達もままならないこともあるだろう。そこでここでは、プエルコルダンの全体マップを公開すると同時に、6人の恋愛候補の女の子が住んでいる家の場所も紹介するので、パンの配達などに役立てよう。女の子に限らず、住人は独自の生活パターンを持っているので、必ず家にいるとは限らない。しかし、朝や夕食後には家にいることが多いので、その時間帯を狙って訪れれば会うことができるぞ。また、ここで紹介している女の子以外の住人も、必ず"暮らしている場所"を持っているので、チェックしていくようにしよう。

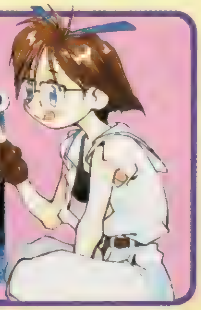
Ⓐ 生活の拠点パン屋コロッセル

主人公が住み込みでアルバイトしているお店で、夜はここで休むことになる。お店では、いつもマリア姉さんがパンを作っているぞ。お腹が空いた場合、少しくらいならお店にあるパンを食べてもOKだ。また、午後7時くらいにはマリア姉さんが夕食を作ってくれる。それまでには一度ここに戻るようにしよう。



▲疲れたら、早めに休もう。

Ⓑ チェインの家



▼チェインの工房で突然の大爆発。何が起こったの!?

機械いじりが大好きなチェインの住む家。彼女はいつもは離れの工房で生活しているのだ。夜遅くまで機械いじりをしているので、あまり朝早くに訪れると眠っている場合があるぞ。なお、家の方ではお母さんのマージに会える。

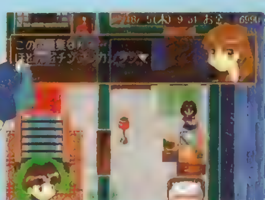




Ⓒ シンシアの家



▼勉強ひと筋のシンシアだけど、本音はやっぱり遊びたい!?



法律の勉強をしているシンシアが住む家。ここで、母親のブレンダと2人暮らしをしているぞ。シンシアは、自宅で勉強をしていることが多いようだ。もし飛空艇で本を拾っているなら、早めに返してあげよう。

Ⓓ ルフィーの家

▼広場でホウキに乗って空を飛ぶ練習。応援してあげよう。

魔法使いを目指す少女、ルフィーが住む家。彼女の祖父であり、村長であるガリクソンと、祖母のフィリアもここで暮らしている。飛空艇で手紙を預かったなら、早めに届けよう。渡すのが遅くなると、嫌われてしまうぞ!





Ⓔ リーナの家

病気がちな少女リーナは、ここで母親のローザと一緒に住んでいる。リーナはとても病弱なため、家にいることが多いのだ。また、リーナの親友であるマリンも、よく遊びにきているようだ。





▲読書が大好きなリーナ。父親からの贈り物の本が宝物。

Ⓕ ピアの家

ほかの子たちとは少し離れた場所に住んでいるピア。午前中は家にいることが多いが、午後になるとフラフラと村を歩き回っている。図書館にいることもあるので、会いたいときはそちらもチェックしよう。





▲悪夢のような出会い。以後、ピアからはボケナス呼ばわり。

Ⓖ マリンの家

漁師を営む父親のメルビンと一緒に住んでいるマリン。しかし、元気なマリンは村のあちこちを駆け回っているので、あまり家にはいない。よく釣り堀にいるので、そちらを回ってみよう。





▲散歩に誘ってくるマリン。リーナとの思い出を語ってくれる。



絶世の悪女。
安西ひろこ
PlayStation
NO RESALE
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス・TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）
TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

20th Anniversary
20周年記念特別作品

KOEI



9/10発売

メインキャラクターデザイン © 岡崎 武士

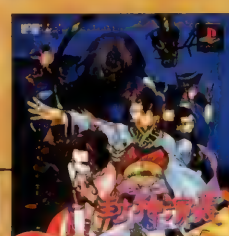
美しい妖魔・妲己が商の国を滅ぼす。

シミュレーション・ロールプレイングゲーム

封神演義®

ほうしんえんぎ

天と地を縦横無尽に駆け巡る、今までにない3D空間バトル。
山を崩し、水を操り、大地をも変える宝貝の破壊力。
それは、道士・太公望と妖妃・妲己が繰り広げる
奇想天外・波瀾万丈・痛快無比の中国一大伝奇ロマン。



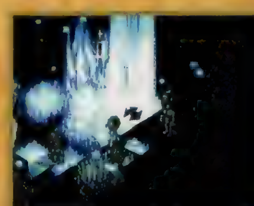
プレイステーション版 6,800円 アナログコントローラ SCPH-1200 DUAL SHOCK 対応

原作小説先行発売中!
歴史ポケットシリーズ 封神演義[全7巻] ●許仲琳・編 各600円
1〜6巻・好評発売中/第7巻「崩落の皇城編」・8月末発売
封神演義オフィシャルガイド ●8月末発売 1,200円

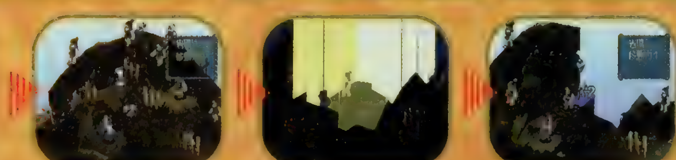
岡崎武士 特製 キャラクターカード!







これが、宝貝の驚異的パワー。



戦場が 宝貝により えぐられる!!

美しいものには、トゲがある・・・。



発売記念キャンペーン! [応募〆切:'98.10/12(月)必着]

安西ひろこ・岡崎武士サイン入り原作小説を100名に!

※お買い上げのお客様の中から抽選で100名様に原作小説「封神演義」1・2巻(小社刊)をセットでプレゼント。

Produced by 福氣 Fu-Qi

株式会社 光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


KOEI®
20th Anniversary
20周年記念特別作品
新感覚ファンタジーバトル
デストレーガ
DESTREGA
—9月23日発売—
レリックを復活させ大陸支配をもくろむ者たちと、
その力を再び封印しようとする操者(そうしゃ)の末裔たち。
魔法飛び交う超絶的なファンタジーバトルが、いま始まる。


山折り
PlayStation
遠距離戦はマホー。
接近戦は身体でバトれ。
■城塞や遺跡などの広大な3次元フィールドを自由自在に移動しながら、地形の高低差を利用した攻撃・防御が楽しめる。 ■遠距離からの魔法攻撃は、これまでにない派手さとド迫力。接近したときの直接攻撃との使い分けで勝敗が決まる。 ■3つのボタンの組み合わせで多彩な魔法攻撃が楽しめる。また音声を聞けばどんな魔法になるのかが判り、直感的に遊べる。
ボタン 魔法 速さ 力 拡散 音声 ティル アス フォウ
■キャラクターは総勢12人。それぞれの個性にふさわしい声優をキャスティング。主人公には石川 英郎と桑島 法子を起用!
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービスTEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）TEL.045-561-1100（パソコン専用）ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
KOEI
STREGA
プレイステーション版
●5,800円
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応
Produced by ω-Force
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-8861(代)

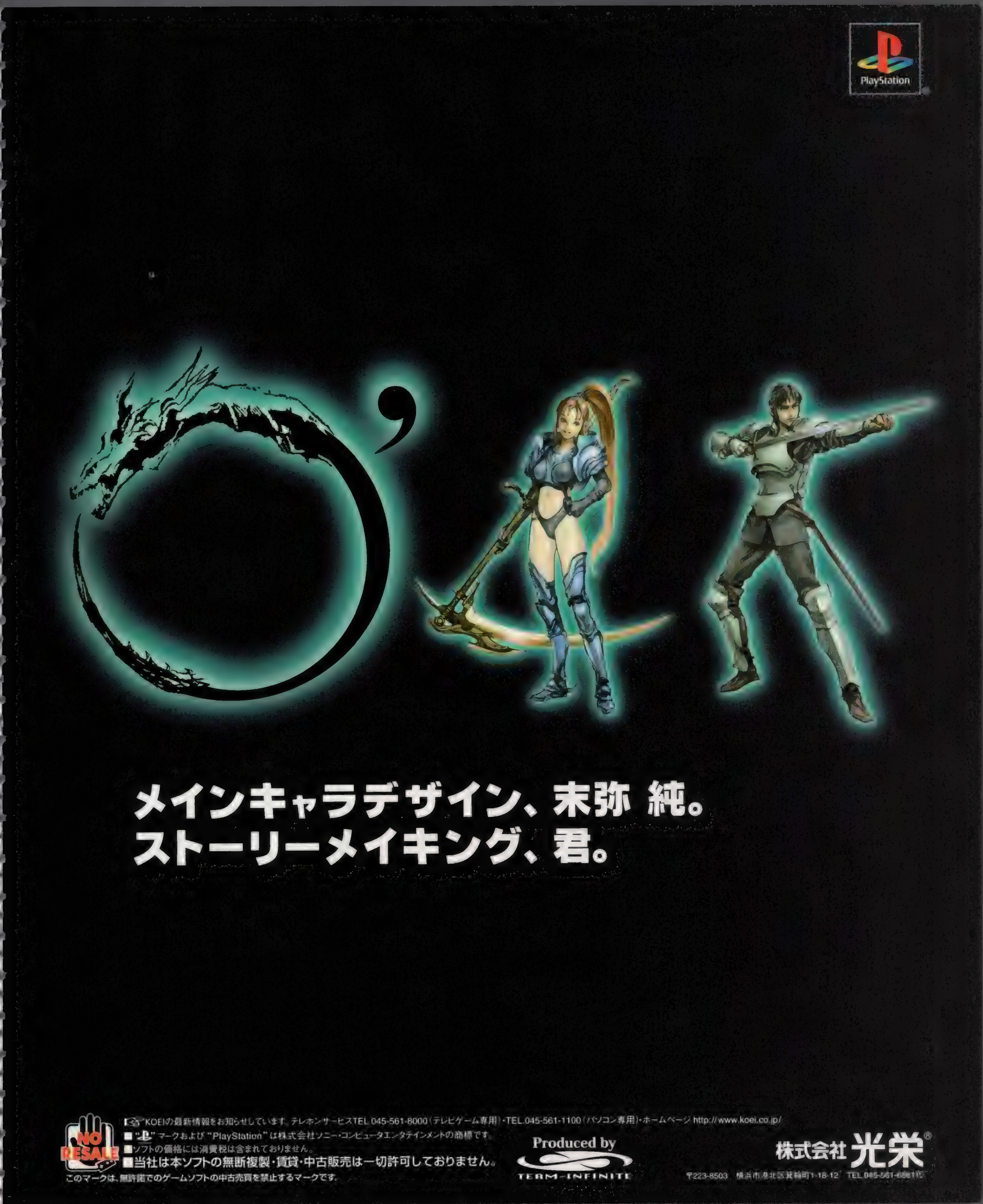
KOEI

20th Anniversary
20周年記念特別作品



ロールプレイング・レボリューション
Zill O'll
ジルオール

この冬、新発売●プレイステーション版：6,800円


PlayStation
O'
メインキャラデザイン、末弥 純。
ストーリーメイキング、君。
NO RESALE
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービスTEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
Produced by
TEAM-INFINITE
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


「ある日、東京がジャングルに見えちゃったんです。」森高千里
森高千里
サファリ東京
PlayStation
Windows95
Windows98
coming this October

攻略Station

ゲーム通信最強の攻略ページ!

How to win



スターオーシャン セカンドストーリー
BRAVE FENCER 武蔵伝
私立ジャスティス学園
実況パワフルプロ野球'98開幕版
お嬢様特急
ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記
落ちゲーやろうぜ!

イラスト/鈴城芹

スターオーシャン セカンドストーリー

惑星エクスペルのヒルトンから惑星ネーデの愛の場まで、中盤攻略を凝縮してお届け！

発売中 RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶エニックス ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

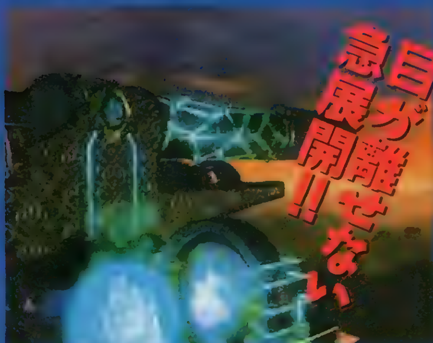
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ストーリーだけを楽しんでもよし、スキルシステムにハマってもよし、というユーザーそれぞれの遊び方ができるのが「ＳＯ２nd」のいいところですよね。でも、まだまだ解析しきれないという奥深さがあるので、１回のクリアだけじゃもったいないですよん。（ＰＯＮ）

とにかく壮大なストーリーの本作。本編以外にも、ＰＡやスキルなどお楽しみが満載なんだな。早解きばかり狙わないで、じっくりプレイしてほしいんだな。（傭兵）

怒涛の展開を迎え ますます盛り上がる 中盤を一気に攻略!!

攻略２回目となる今回は、１カ月お待たせした分、内容をギッシリ詰めてお贈りする。ディスク２中盤までのストーリー攻略のほか、登場キャラの仲間になる条件やＰＡリストも完璧にフォロー。また、Ｐ.104から４ページにわたってスキルシステム全般を詳しく解説しているぞ。「もう終わっちゃったよ」という人でも、攻略の再チェックや２回目のプレイなどに役立ててほしい。



目が離せない急展開!!

仲間選びを失敗しないために

仲間にできるキャラは全12人登場するが、パーティの参加人数は最大８人。つまり、クロードとレナ以外の６人の選択が重要なのだ。しかも、特定のキャラ同士は一緒のパーティにはならないなどの条件があるため、右記の点に気を付けながら自分なりのパーティを編成しよう。

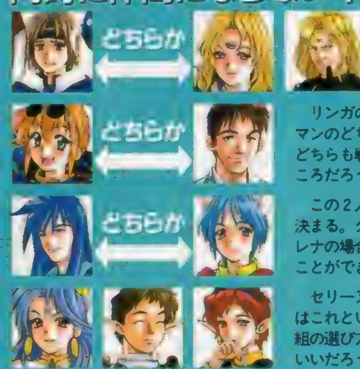


◀ディスク１終了時に、最低６人パーティになっておこう。



▶ＰＡ表を参照して、仲間選びを考えるのもいいかも。

同時に仲間にならないキャラに注意



アシュトンと、オペラ＆エルネストという最初の人選。人数の面でも難しい選択だ。

リンガの町では、プリシスとボーマンのどちらかを選ぶことになる。どちらも戦士系なので好みによるところだろう。ＰＡを参照しては？

この２人は選んだ主人公によって決まる。クロードの場合はレオンを、レナの場合はディアスを仲間にすることができるのだ。

セリーヌ、ノエル、チサトの３人はこれといって条件がない。上の３組の選び方によって、調節するのがいいだろう。

２回のプレイで全員を仲間にしよう

主人公を代えた２回のプレイで、キャラ全員を仲間にすることが可能だ。そこで、仲間の選び方の例を下に挙げてみたぞ。もちろんこれは一例に過ぎないので、好みに応じて選ぼう。

クロード編 オペラ・エルネスト・ボーマン レオン・ノエル・チサト

レナ編 セリーヌ・アシュトン・プリシス ディアス・ノエル・チサト

クロス大陸(アーリア～ハーリー)のプライベートアクション集

前回もプライベートアクション（以下ＰＡ）の内容はちょっと紹介したけれど、今回はアーリアからハーリーで発生するＰＡを全部まとめて大放出だ。多くのＰＡを発生させるには、シナリオが進むごとにこまめに行うことが大切。特に、新しい仲間が入ったときは、いろいろな町に戻ってＰＡを行おう。

場所	キャラ名	内容
アーリア・レナの家	レナ(ク)	レナの昔の話(紋章の森クリア後セリフが変化)
アーリア・教会横	クロード(レ)	通信機を使っているクロードを見かける
アーリア・教会前	クロード(レ)	飼っていた仔犬(ラティ)の話が聞ける
アーリア・雑貨屋前	セリーヌ(ク)	お守りのプレゼント(選択により?JEWELRY入手)
アーリア・レナの家前	セリーヌ(レ)	セリーヌの故郷の話が聞ける(※１)
アーリア・雑貨屋	アシュトン(共)	魔物龍のおねだり(兜の値段は所持金の約８割)
アーリア・レナの家前	プリシス(ク)	クロードの彼女についてレナに聞いている
アーリア・村長の家	プリシス(レ)	絵を見ながら、創造神トライアの話をする
アーリア・新婚の家	ボーマン(共)	おめでたの診察に来ているボーマンと会う
アーリア・雑貨屋	オペラ(レ)	アクセサリーが好きかを聞いてくる
サルバ・廃屋前	レナ(ク)	父親の追憶(クロードの回想シーン発生)
サルバ・宝石屋	レナ(ク)	宝石を見ている(200フォルでリーフペンダント入手)
サルバ・北口付近	クロード(レ)	空の向こうに何があると思うかを問われる
サルバ・ジャム屋	セリーヌ(共)	ジャム屋の店員を探す(サルバ坑道入口にいる)
サルバ・サルバ坑道入口	アシュトン(ク)	初めて会ったときのことを想い返す(※２)
サルバ・宝石屋	セリーヌ&アシュトン(レ)	宝石が好きか聞かれ、選択によりアイテム入手
サルバ・ジャム屋	プリシス(ク)	父親への土産を買っている
サルバ・ジャム屋	プリシス(レ)	新作ジャムの試食をしている
サルバ・アレンの屋敷前	ボーマン(ク)	レナ誘拐＆救出イベントの間違った噂話
サルバ・宝石屋	ボーマン(レ)	奥さんのニーネへの土産選びを頼まれる
サルバ・武器屋前	オペラ(共)	オペラと賭け(結果はオペラの勝ちか引き分け)
サルバ・廃屋前	町の住人(ク)	勇者様なのか質問(選択によりハーモニカ入手)

場所	キャラ名	内容
クロス・教会	レナ(ク)	教会での結婚式に憧れている
クロス・クロス北	クロード(レ)	クロスのにぎわいに感嘆している
クロス・クロス東	セリーヌ(ク)	クロードについてレナと内緒話をしている
クロス・クロス西	セリーヌ(レ)	謎の青年クリスとのロマンス(３回発生)
クロス・道具屋前	アシュトン&プリシス(ク)	オルゴールを購入したときのおつりでモメる
クロス・クロス西	プリシス(ク)	香水の押し売り(選択によりアイテム入手)
クロス・教会前	ボーマン(ク)	女の子の観察をしている
クロス・教会前	ボーマン(レ)	クロードと２人で女の子に点を付けている
クロス・クロス北	エルネスト(共)	三つ目の男性とすれ違う
クリク・噴水広場	町の住人(共)	占い師が破滅の予言を伝えている
マーズ・食料店前	レナ(ク)	露店でアクセサリーを見ている
マーズ・長老の家前	レナ(ク)	自分の治癒能力について悩んでいる
マーズ・ベンチ	クロード(レ)	どんな空が好きか質問される
マーズ・食料店前	アシュトン(ク)	ギョロとウルルンがケンカしている
マーズ・道具屋	プリシス(共)	かくれんぼしようと誘ってくる
マーズ・道具屋横	プリシス(ク)	コリンと紋章術について言い合っている
マーズ・セリーヌの家	ボーマン(共)	セリーヌのお見合いの話(※３)
ハーリー・エラノールの家	アシュトン(レ)	エラノールの治療イベント(３回発生)
ハーリー・エラノールの家	オペラ(レ)	エラノールに虹を見せる(２回発生)
ハーリー・エラノールの家	ボーマン(ク)	エラノールの治療イベント(３回発生)
ハーリー・倉庫	町の住人(ク)	被害妄想少女再び(選択により戦闘発生)※４
ハーリー・倉庫	町の住人(レ)	ユールを助ける(２回発生、選択により戦闘発生)

【注１】ＰＡ場所欄にあるキャラ名欄のカッコは、選んだ主人公による発生条件を示しています。(ク)……クロード編のみ、(レ)……レナ編のみ、(共)……クロード・レナ編共通
【注２】※１……マーズ村に１度も行ったことがないこと。※２……アシュトンのはらい屋とレイベントがすべて終了していること。※３……セリーヌが仲間になっていないこと。
※４……ラクールで被害妄想少女に会うＰＡを発生させ(Ｐ.95参照)、「放っておけない」を選んでいること。

マップ付き ストーリー攻略第2弾

前回に引き続き、惑星エクスペルのラクール大陸から第2惑星のネーデへ。物語はいよいよ佳境に!

港町ヒルトン

ラクール大陸の玄関口となっている港町ヒルトンは、クロス大陸のハーリーから船に乗って海を渡ると到着する。今後、シナリオ上の通過ポイントとして、何度も訪れることになる町だ。ちなみに、1人30フォルの船賃を払えば、クロス大陸〜ラクール大陸間を自由に往復できるぞ。さて、ここでは特にすることがないので、買い物を済ませたらさっそくヒルトンから南東方向にあるラクール城下町を目指そう。



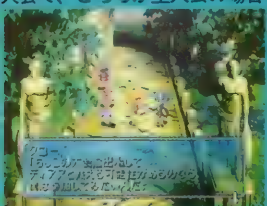
▲ハーリーの宿屋に泊まると、夜クロードが通信機を使うところをレナが見るというイベントが発生するぞ。

PAチェック

キャラ名	場所	内容
セリーヌ(共)	宿屋	自分の体重を気にしている
セリーヌ(レ)	酒場前	セリーヌの幼なじみアルマナに恋人がいるかを問われる
その他(ク)	酒場前	クロス王子に会い、飲みに誘われる(※1)
その他(レ)	スキルギルド横	迷子の女の子ノンノの母親を探す

ラクール城下町

ラクールでは、町も城も武具大会一色。そのため大会が終わらないと王様に謁見することもできない。ここでのメインイベントは、コロシアムで行われる武具大会で、どちらが主人公の場合でもクロードが武具大会に出場することになる。城で受け付けをしたあと、大会の装備を提供してくれる店を選べば選手登録は完了。レナが主人公の場合は、レナ1人で行動するイベントが2度ほどある。



▲城に行くと、クロードが武具大会に出場したいというイベントが発生。武具大会には必ず参加することになる。

Item 町での入手アイテム

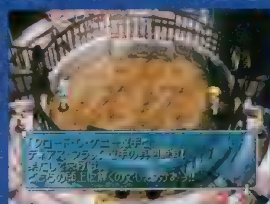
スタールビー(ラクール城・姫の間)
10000フォル(ラクール城・ラクール王の間)

PAチェック

キャラ名	場所	内容
セリーヌ&プリシス	ラクール西	クロードの服装について話し合っている
その他(共)	ラクール西	お婆さんにお使いを頼まれる(お使いをするとアイテム入手)
その他(ク)	ラクール東	被害妄想少女に会い、クロードが悪の手先と誤解される

武具大会

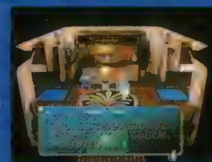
4軒の武具屋から装備を決めるわけだが、あえて言うなら「スレイヤー」がオススメ。登録後、宿屋に泊まると出場当日になる。初戦敗退には敗者復活戦があるが、2回戦以降で負けるともうチャンスはないぞ。準優勝すると、登録武具店から賞品と賞金がもらえるほか、ギャムシーからシャープエッジが入手できる。



▶決勝戦では、ディアスに勝つことは絶対不可能なのだ。

●宿屋に行く前にレベルアップ

決勝に進むためには、クロードのレベルが27〜30は欲しいところ。他の町で野宿しながら充分にレベルを上げて、大会に臨もう。



●特技は「活人剣」がオススメ

大会中は回復アイテムにも限りがあるため、特技「活人剣」の設定が必須。もう1つの特技は、使い勝手の良い「空破斬」がグッドだ。



●戦闘スキルは強い味方

戦闘スキルは補助として効果的。オススメは「急所狙い」「身体感覚」「はやて」「気功」で、逆に「めくり」と「キャンセル」は勧められない。



1回戦 アモン・ラウ

MPとアイテムは温存。直接攻撃と自由移動のヒット&アウェイでノーダメージを目指そう。



HP	2000
MP	0
EXP	500
フォル	10
弱点	雷

2回戦 ドル・アダン

敵が近づいてくる間は空破斬で、あとは◎ボタン連打でOK。ダメージを受けたら、離れて活人剣だ。



HP	2700
MP	0
EXP	800
フォル	50
弱点	火

準決勝 ウォーゼ・デュラハン

ヒット&アウェイ戦法と、MPやアイテムをフルに使って戦おう。攻撃力が高いので回復を早めに。



HP	4200
MP	0
EXP	1000
フォル	850
弱点	なし

CHECK POINT 迷いの旅人に道案内しよう

武具大会終了後、サルバの町に道に迷った旅人ラドルがいる。彼は正しい道を教えるごとにマーズ、ヒルトンと順に現れ、無事ハーリーに着くとお礼にチンケスレイヤーをくれるのだ。

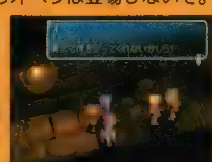


▶間違いを教えると2度と登場しないぞ。

オペラ・ベクトラ



オペラを仲間にする条件は、右に挙げた通り。ここで注意する点はチャート1〜2のタイミングだ。武具大会の前に2までを発生させないと、3のオペラは登場しないぞ。



▶オペラを仲間にするだけなら5まででいいが、エルネストも加えたい人は7までやろう。

注意 アシュトンが仲間になっていると、オペラは(エルネストも)仲間にならない

オペラルートチャート

1. クロスの町で、三つ目の男性とすれ違うPAを発生させる。
2. アシュトン仲間イベントで「責任を取らない」を選び、そのまま逃げる。
3. ラクール武具大会終了後、港町ヒルトンの酒場でオペラと会う。
4. クロスに戻り、クロス王に謁見。山岳宮殿に入る許可をもらう。
5. 山岳宮殿内にいるオペラと再会。ここでオペラが仲間になる。
6. 山岳宮殿の奥に行き、エルネストがいないことを確認する。
7. アーリアに行き、神護の森で不時着の宇宙船を発見する。

【注】※1……セリーヌを仲間にしていないこと。

©1998 tri-Ace Inc. LINKS Mizuto Kasa. ENIX

リンガの町

ラクール大陸の南端にあるリンガの町では、武具大会終了後でないとストーリーは進まない。キースに古文書の解読を依頼するには、まずボーマンの薬局に行き、珍しい薬草を採取することになるのだ。

PAチェック

キャラ名	場所	内容
レナ(ク)	ライブラリー	クロードがレナに勉強を教える
プリシス(ク)	プリシスの家	ジャムティーをごちそうになる(※1)
プリシス(レ)	プリシスの家	プリシスの父グラフトを探す(ミーティアライト入手)
ボーマン(ク)	ライブラリー	ハーリーにいるエラノールの治療法を見つける(※2)
ボーマン(レ)	ライブラリー前	大学についての話をしている
ボーマン(レ)	ボーマンの家	サルバで買った土産をニーネに渡す(※3)
町の住人(共)	アカデミー前	怪しい露天商(1980フォル払うと「大自然の生命」入手)
町の住人(ク)	薬局	実家に帰った被害妄想少女に会う(※4)

プリシス・F・ノイマン



プリシスを仲間にするには、ボーマンがパーティにいない状態で、リンガでPAを行うこと。クロードの場合、ボーマンの薬局の前にいるプリシスと会い、レナの場合はプリシスの家に行けばよい。イベント終了後、仲間への選択が出るぞ。
▶ラクール城下町に行く前でも、PAさえ起こせばプリシスを仲間にできるぞ。

注意 プリシスを仲間にすると、ボーマンが仲間にならない

リンガの聖地 目標クリアレベル 37




ここでクラリセージかディルウィップを入手し、ボーマンに見せるとキースに会わせてくれるのだ。クラリセージの入手場所はランダムで、G・H・Jの場所に高確率で出現するぞ。

薬草の配置

A ラベンダー
B ローズヒップ
C アセラス
D トリカブト
E アルテミスリーフ
F マンドレイク
G アセラス
H ラベンダー
I ラベンダー
J ローズヒップ
K アセラス
L ラベンダー

Item 入手アイテム

①ルビー
②マイトチェイン
③ミックスシロップ
④バブルローション
⑤レインボウダイヤ
⑥ポイズンチェック
⑦[illegible]
⑧[illegible]
⑨リキュールボトル
⑩シンデレラグラス
[illegible]

BOSS 中ボス ヴィッセーア

毒かみつきとキャラを飲み込む攻撃をしてくる。飲み込まれたキャラは、ダメージを与えれば吐き出されるのだ。セリーヌのサンダーストームが有効。落とすアイテムは、ダマスクスとオリハルコンだ。



HP	10000
MP	100
弱点	雷、光、無
耐性	なし

CHECK POINT 新種の薬草の簡単発見法

イベントクリアに必要な薬草は、クラリセージとディルウィップのどちらでも構わないのだが、やはり新種を発見した方が気分が良いというもの。そこで確実にディルウィップを入手する方法を教えよう。それは、途中にある薬草を1つも取らずに奥を目指し、KかLの薬草を取ること。残りの薬草は、帰り道に取ればいいだけだ。



◀薬草を手に入れたセリフから微妙に違う。

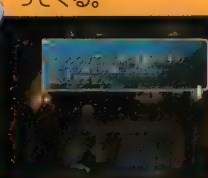


◀ボーマンの態度がとっても好意的に！

ボーマン・ジーン



ボーマンの場合は、プリシスがパーティにいない状態で、リンガの聖地をクリアすればOK。解読依頼後、ボーマンの方から仲間に加わりたいと言ってくる。



◀ソーサリーグローブの話に興味を持ったボーマンは、自ら参加表明する。

注意 ボーマンを仲間にすると、プリシスが仲間にならない

ダンジョンマップの見方

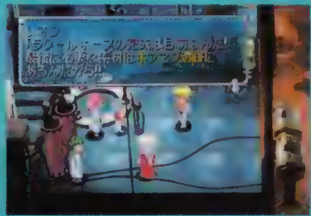
① 宝箱。数字は入手アイテム欄に対応　EVENT 中ボス戦が発生するイベントの場所
→ マップ間のつながり　S セーブポイント　● 重要なポイント

ラクール城下町～港町ヒルトン

リンガの聖地クリア後、ラクールに入ると魔物軍の侵攻というイベントが起こる。紋章武器研究所に行くと、レオンとともにホフマン遺跡に向かうことになるのだ。ちなみに、ラクール城でギャムジーに話しかけるとプレートメイルがもらえるぞ。



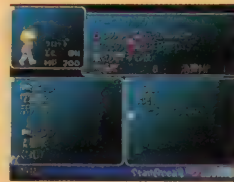
▲このイベントが発生する前に、他の町にＰＡを起こしに行こう。



▼ここで一旦レオンが仲間に加わる。そのときリンクコンボがもらえるぞ。

CHECK POINT リンクコンボを使いこなそう

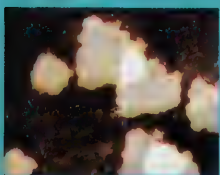
仲間１人の必殺技を封印し、連続して必殺技が出せるようになるリンクコンボ。必殺技がない紋章術系のキャラから必殺技を奪えば、誰の技も封印されることなくリンクコンボを使えるぞ。



▲２つのＭＰを使うので、ＭＰ消費を抑える装備品も付けよう。

ホフマン遺跡① 目標クリアレベル 42

準備が整ったら、ヒルトンの港から船に乗ってホフマン遺跡へ向かおう。ホフマン遺跡の地下は広く、迷宮のように入り組んでいる。目的の場所に行くまでにはルートが２つあるため、迷わないように気を付けよう。宝箱の取り忘れもないように！



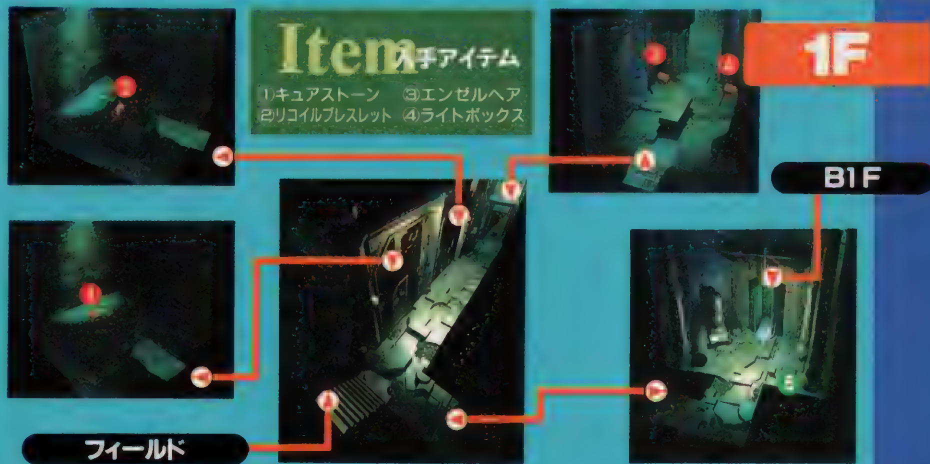
▲いたるところにある起爆レバーはやたらと触らない方がいい。当たりだけ引くようにしよう。

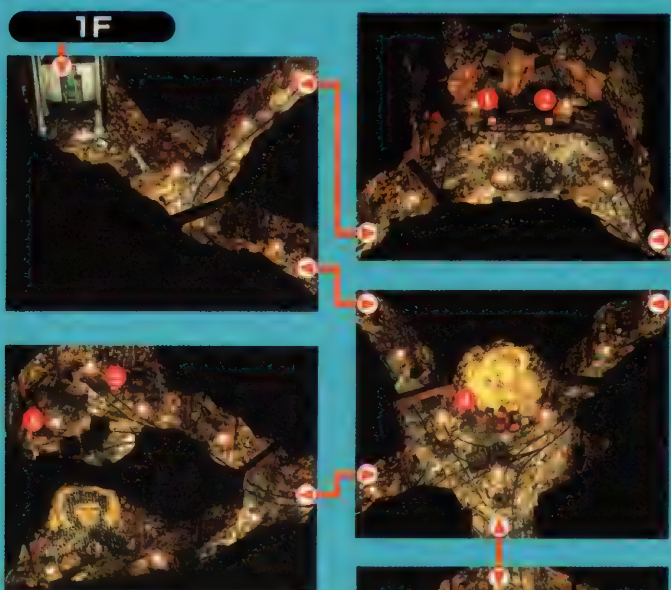


▲海岸に行けば、いつでもヒルトンに戻ることができる。つらくなったら泊まりに帰ろう。

Item 入手アイテム

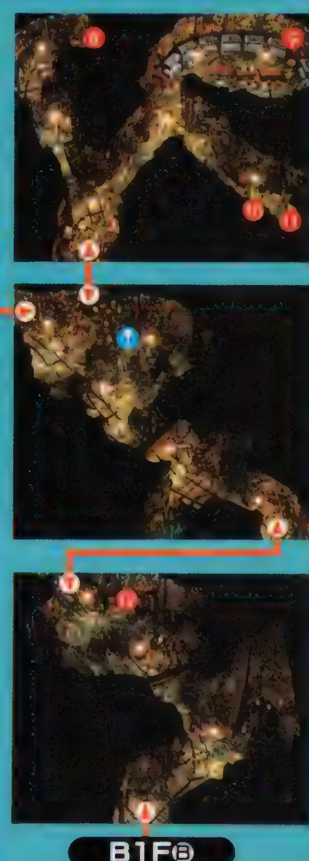
①キュアストーン　③エンゼルヘア
②リコイルブレスレット　④ライトボックス









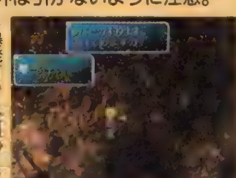


Item 入手アイテム

①ホーリィミスト　⑦ヘキサグラムカード
②グリーンベリル　⑧そよ風のピアス
③キュアパラライズ　⑨オリハルコン
④アクアベリィ　⑩１upプディング
⑤辞書　⑪ゴールド
⑥キュアパラライズ　⑫ハイパーボール

CHECK POINT 起爆レバーは１つだけ当たり

ホフマン遺跡には起爆レバーが７カ所もあるが、ほとんどが爆発するだけで何も起こらないハズレ。❗の場所だけが隠し通路が現れるレバーなので、これ以外は引かないように注意。



▶爆発すると全員のＨＰが半減するので即回復を。

【注１】ＰＡチェック表の名前欄のカッコは、選んだ主人公による発生条件を示しています。（ク）……クロード編のみ、（レ）……レナ編のみ、（共）……クロード・レナ編共通
【注２】※１……サルバでプリシスが土産のジャムを買うＰＡを発生させていること。※２……ハーリーでボーマンがエラノールを診察するＰＡを発生させていること。

ホフマン遺跡②

ホフマン遺跡の奥にあるセーブポイントから上に行くと、目的の場所に着く。ここでボスを倒し、エナジーストーンを手に入れれば任務は完了だ。クリア後は、再びヒルトンからクロス大陸への船が出るので、やり残しがある人は今のうちに行って来よう。

CHECK POINT トロッコに気を付けろ!!

ホフマン遺跡の戦闘フィールドでは、中央を走るトロッコに注意。これにぶつかると1回につき50のダメージを喰らう。自由移動でうまく避けよう。



▲ぶつかると連続してダメージを喰らってしまう場合もあるぞ。

Item 入手アイテム

①リキュールボトル
②ダイヤモンド
③フルーツシロップ
④ホットシロップ
⑤ピヨハン
⑥マテリアルキット
⑦ピコピヨボム
⑧ブラックベリィ
⑨グリーンベリル
⑩シュトゥルムリング
⑪パラライチェック
⑫サワーシロップ
⑬?HERB
⑭絵画「春」

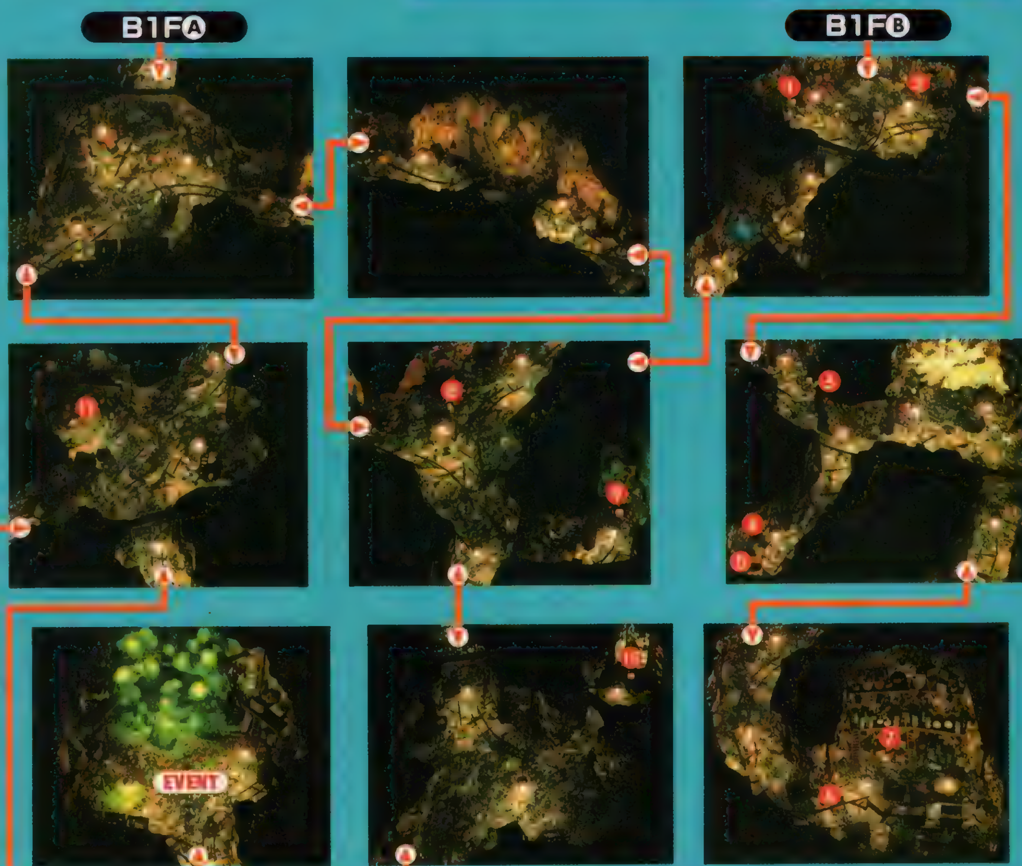
BOSS 中ボス

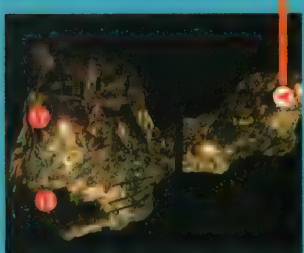
ハーフィンクス

2体同時に出現し、サンダーストームを使ってくる。戦士系のキャラを前面に出し、呪紋を唱えさせないようにしよう。



HP	36700
MP	100
弱点	雷、光
耐性	火、風、星、負、闇、無





ラクールホープ完成のために!!



CHECK POINT 要注意&お得なモンスター

ホフマン遺跡で出現する特徴的なモンスターを2体ピックアップ。キティは落とすアイテムが魅力のオイシイ敵。また注意すべき敵は、炎&マヒ攻撃がイヤなサラマンダーだ。火の属性やマヒ無効を持つアクセサリーを装備しよう。

キティ



HP	60
MP	0
EXP	4000
フォル	1200
弱点	なし

非常に素早い動きと、連続ツメ攻撃が少々厄介。呪紋は一切効かないが、属性が付加されていない武器でなら一撃で倒せる。お宝はリバースドールとプリティアイドル。

サラマンダー



HP	5000
MP	0
EXP	6000
フォル	2000
弱点	水

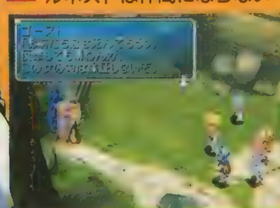
しっぽによる攻撃とマヒ効果を持つ炎を吐く強敵。HPが高い上にカタイため、苦戦は必至だ。炎を吐く暇を与えないように、連続してダメージを与え続けるのが良策。

エルネスト・レヴィート



エルネストを仲間にするには、オペラがパーティにいる状態で、かつオペラルート〔P.95参照〕の7までを発生させていることが必要だ。この条件を満たしていれば、エナジーストーン入手後にホフマン遺跡入口で会うことができる。そして、ゴーストとの戦闘後、オペラとエルネストを仲間にするかの選択になる。

注意 オペラを仲間にしていないと、エルネストは仲間にならない



◀レベル40以上ならゴースト戦はラクに戦えるはず。

スターオーシャン セカンドストーリー

ラクール～前線基地

ラクール城で王様に報告した後、レオンがパーティから抜け、一行は前線基地に向かうことになる。前線基地では魔物軍が2回襲撃してくるわけだが、2回目の襲撃後は強制的にストーリーが進展してしまう。クロス大陸やラクール大陸には戻れなくなるので注意しよう。



◀前線基地でのイベント後、強制的にエル大陸へ渡ることになるぞ。



◀前線基地ではディアスとの再会も待っている。



CHECK POINT シン戦の対処法

結論から言ってしまえば、シンとの2回の戦闘でシンに勝つことはできない。しかし1回目と2回目では、その対処の仕方が違うので注意してほしい。



◀一定の時間を持ちこたえて、タイムオーバーにすることが必要。



◀船上戦では全滅してしまってOK。問題なくストーリーが進むぞ。

エルリア集落

エルリア集落は、海岸から道なりに進んだ森の中にある。長と話したあとは、倉庫でアイテムとIDカードが手に入るぞ。ここは前線基地と同様にタダで泊まれるので、レベル上げポイントとして活用しよう。

Item 集落での入手アイテム

- ペイルピアサー
- プレートメイル×2
- ルーンキャップ
- ジャイアントフィスト
- シルバーグリーブ×2
- メタルファング
- シルバーローブ×2
- ファインシールド
- (すべて倉庫より入手)

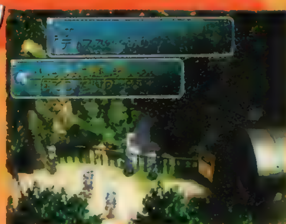


▶パーティが二分された状態でエル大陸に上陸するが、すぐにエルリア集落で落ち合えるので心配はいらない。

ディアス・フラック

主人公がレナなら、前線基地でディアスを仲間にすることができる。レナが1人でディアスと話すときに、選択肢が表示されるのだ。

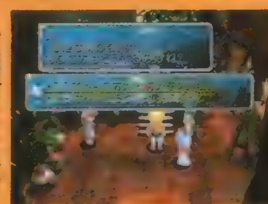
注意 クロード編では、ディアスは仲間にならない



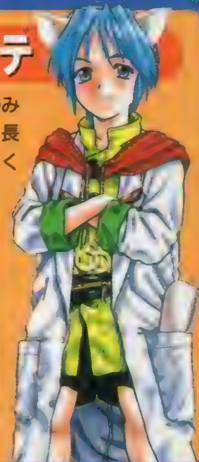
▲孤高の剣士ディアスもレナの説得に心を動かされ、ここでようやく仲間に。

レオン・D・S・ゲーステ

レオンは、主人公がクロードの場合にのみエルリア集落で仲間にすることができる。長との会話のあと、レオンを一緒に連れていくか否かの選択肢が出るぞ。



▶小生意気なレオンも、度重なるショックで気落ちしている。「一緒に来るか?」を選ぶと素直に仲間になる。



注意 レナ編では、レオンは仲間にならない

エルリアタワー 目標クリアレベル50

10階層からなるエルリアタワーは、ワープの連続によって階のつながりがわからなくなってしまいがちだ。最上階を目指すのが目的だが、7階でクロードのイベントを発生させないと最上階への道が開けないぞ。



▲クロード編では、一時的に戦艦カルナスに戻るイベントが発生するのだ。

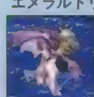
Item 入手アイテム

- 1F
  - メテオリング
  - Xボックス
  - ホーリィミスト
  - ストーンチェック
  - スチームヘルム
- 2F
  - アクアベリィ
  - サファイア
  - キュアパラライズ
  - ミュージックツール
  - トリックスター
  - クレスティアガード
- 3F
  - キュアストーン
  - スタールビー
- 5F
  - ウルトラパンチ
  - クリスタル
- 6F
  - ?GUARD
  - クレスティアガード
  - フレッシュシロップ
- 9F
  - "ジャイアントフィスト"
  - 肢閃刀"村雨"
  - ゲイルピアス
  - スプリンター
  - リキュールボトル

BOSS 中ボス

シン

3回目の戦闘は普通に戦える。ストーンスタチュー2体と一緒に出現し、フェーンやスポイルなどの特殊攻撃をしてくるぞ。浮遊しているので、全体攻撃呪紋の援護は必須だ。エメラルドリングを落とす。



HP	21000
MP	200
弱点	なし
耐性	すべて

宝の部屋を見落とすな!

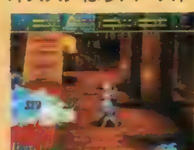
2階の左階段付近の光る壁は通路になっていて、奥の部屋には宝箱が3つある。一見分かりづらいので見逃さないようにしよう。



◀ここから左に入っていけるのだ。

敵の呪紋に対する装備を考えよ

敵の本拠地だけあってモンスターも手強い。呪紋を使う敵が多いので属性付加アイテムでカバーしよう。オススメはリバースドール。



◀特にコールドリザードには要注意。

秘密の言葉の5文字目を導け

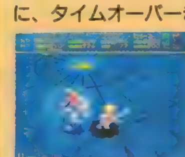
ガラスの像に刻まれた言葉は、6階で入力する秘密の言葉のヒントになっている。タワーに点在する5つの像を調べながら進もう。



◀聖書といえばわかるよね……。

CHECK POINT メタトロンは倒せない

最上階でのメタトロン戦に勝つことはできない。シン戦1回目と同様に、タイムオーバーまで一定時間持ちこたえよう。「敵から離れよ」の作戦で逃げ回るのが賢いやり方と言える。

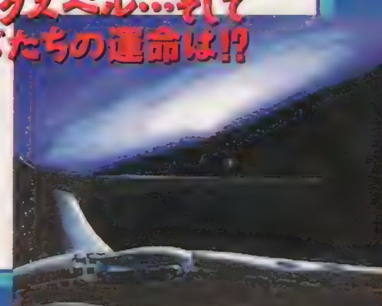


▲クロードが囮になって時間まで逃げ回ろう。

DISC1終了!!

惑星エクスペル…そしてクロードたちの運命は!?

衝撃のムービーとともにディスク1終了。惑星エクスペルの冒険も終わる!



DISC2スタート!! 新たな冒険の舞台でクロードたちを待ち受けるものとは……

全銀河の支配を企む十賢者の復活、そして戦闘……。急展開を迎えるストーリーもいよいよ後半に突入！　次は高度な文明を持つ惑星「ネーデ」を舞台に新たな冒険が始まる。

ネーデ

十賢者とともに惑星「ネーデ」へとワープしたクロードたちが目覚めるのは、外壁楽園と呼ばれる場所。そして、どこからともなく聞こえる謎の声に導かれるまま、一行はトランスポートを使って都市「セントラルシティ」に到着。そこで、クロードたちは衝撃の事実を知ることになる。

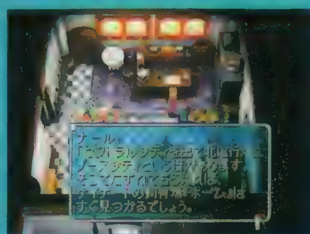


外壁楽園を抜けて……

◀▼レナの本当の故郷となる惑星ネーデ。彼女の体の中に流れるネーデの血が、一行を次なる目的地へと導く。

セントラルシティ

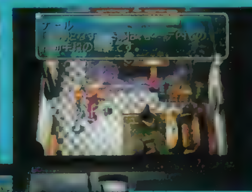
セントラルシティに着くと市長のナールが出迎えてくれる。そして、クロードたちはナールから十賢者に関する情報を聞き、ネーデでの移動手段となる飛行生物「サイナード」を得るためにノースシティへと向かうことになる。武器屋などもチェックしておこう。



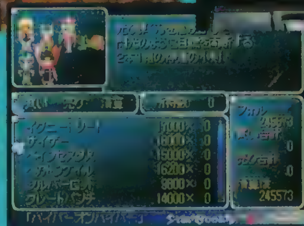
▲ノースシティはセントラルシティの北に位置する町。そこでサイナードが手に入るのだが…。



▲十賢者の企みを阻止すべくクロードたちは新たな旅立ちを決意する！



▲サイナードと呼ばれる飛行能力を持った生物が移動手段となるらしい。



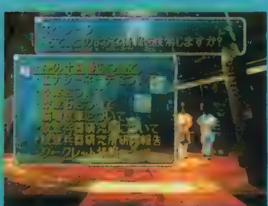
◀装備品や道具などの準備もお忘れなく。ただ、値段がハンパじゃなく高いぞ。大丈夫？

PAチェック

キャラ名	場所	内容
レナ(ク)	宿屋２階	レナの過去、そして彼女の悩みを聞く
オペラ(ク)	宿屋１階	酔ったオペラにからまれる(※1)
ノエル(レ)	宿屋５階	人間と自然の関係について話をする
チサト(レ)	食物屋	ケーキの材料探しを手伝う

ノースシティ

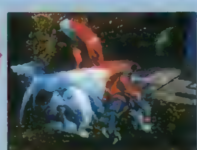
ノースシティに着いたら町の北にあるサイナード飼育場「ホーム」へ行こう。だが、この飼育場では、ある事故によって凶暴化したサイナードと戦うことになるぞ。レベルや装備など戦力は整っているかな？



▲この町では、さまざまな情報が得られるぞ。とくに図書館はチェックだ！

BOSS 中ボス サイナード

攻撃力、HPが異常に高いので戦士系キャラで周りを囲み、集中攻撃で一気に倒そう



HP	43000	MP	200
弱点	雷	耐性	なし

PAチェック

キャラ名	場所	内容
プリシス(レ)	中央広場	プリシスのお願いを聞く
チサト・アシュトン(レ)	道具屋２階	アクセサリーの整理をする
レナ(ク)	図書館	コンピュータを初期化してしまう
セリーヌ(ク)	宿屋奥	セリーヌに占ってもらう

ノエルの家

ノースシティでサイナードを倒し、館長の指示に従ってトランスポートでワープするとここに着く。ノエルと話をするとこちらの事情を察してくれて、野性のサイナードの捕獲に協力してくれるぞ。彼がパーティに加わったら、さっそく紅水晶の洞窟に向かおう。

Item 家での入手アイテム

大自然の生命
ペットの餌
50000フォル

ノエル登場!



◀自然をこよなく愛するノエル。彼は動物保護区域の管理者でもあるのだ

▶希少動物である野性のサイナードは絶滅の危機にあるというのだが…。

◀ノエルの家で休憩することが可能。経験値稼ぎにはもってこいの場所だ。宝箱もあるぞ！

チサト・マディソン



セントラルシティの敏腕（?）ルポライター。スクープを求めて、主人公パーティのあとを付け回している。その姿は、セントラルシティとノースシティ、紅水晶の洞窟で確認することができるぞ。彼女も仲間にできるのだが、その条件とは!?

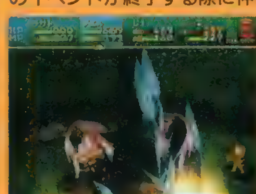


▲スタンガンを片手に軽いフットワークで敵を翻弄しながら戦う。

ノエル・チャンドラー



心優しき動物学者ノエル。彼は紅水晶の洞窟でのイベントが終了する際に仲間にするかどうかを決定する選択肢が発生するぞ。ノエルは、攻撃系、回復系の両方の魔法が使えるのでメンバーに空きがあったらぜひ仲間に入れてあげよう。



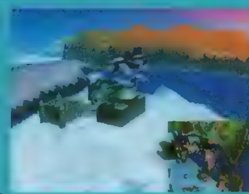
▲ストーリー後半で仲間になるだけに最初から強力な呪紋を持っている。

【注】※1　エルネストを仲間にしていないこと

紅水晶の洞窟

目標クリアレベル **55**

このダンジョンにはとくに仕掛けもなく、強敵と呼べるモンスターもいないので、どんどん先に進もう。そして、イベントが起こる場所でボスを倒せばサイナードが手に入る。その後、サイナードを手に入れたら結果を報告しにセントラルシティに戻ろう。



▲サイナードがあればいろいろな町に行くことができるぞ。

Item 入手アイテム

1)リザレクトボトル
2)紋章術理論
3)ドリームブレスレット
4)?MINERAL
5)シンデレラグラス
6)鷹の羽衣
7)フルーツシロップ
8)?MINERAL





BOSS 中ボス アルクメーネ

2体出現するので片方を集中的に攻撃して素早く倒そう。このボスは攻撃力が非常に高く、さらに連続ヒットする近距離技を持っているので、接近戦は避けること。魔法使い系のキャラに弱点となる雷属性の全体魔法を、戦士系のキャラにはロングレンジから必殺技を使わせれば楽に勝てるだろう。倒すとリバースドール、スチールアーマーを落とす。



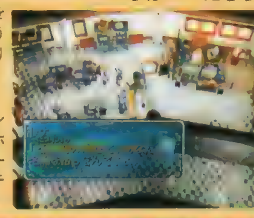
HP	40000	MP	0
弱点	雷	耐性	なし

CHECK POINT チサトの名刺をゲットしよう!

マップ中の?マークが表示された場所ではチサトが名刺を落とすイベントが発生するぞ。この名刺をチサトに届けたら、何かいいことがあるかも…。拾っておいたほうがいいだろう。



▲転んで名刺を落としてしまうチサト。かなり笑える場面だ。



▶セントラルシティのシティホール3階「ネーデ新聞社」にチサトがいるぞ。

知の場

目標クリアレベル **65**

サイナードを手に入れてナールに会うと、次は十賢者を倒すために必要な〝力〟を求めて4つの場を訪れることに。その1つめに訪れる場所にオススメなのがここ。黄と赤、対になるワープポイントを使って奥へ進もう。

Item 入手アイテム

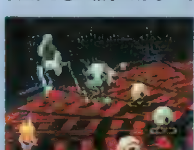
1)ジャンヌヘルム
2)フェアリィグラス
3)ルーンメタル
4)フルーツシロップ
5)グレートパンチ
6)αボックス
7)知恵の鏡

CHECK POINT 6つのスイッチを作動させろ!

右上のマップを見ると6つの装置があるのがわかるだろう。この6つの装置をすべて作動させるとイベントが起きる場所にワープする床が現れるのだ。

BOSS 中ボス マジックボックス

ザコ4体を引き連れて登場するボス。中央のボスが出すビームは強力だが、隊形をスクェアシフト2にしておけば楽にかわせる。この戦いでは、まずザコ(とくにHP回復能力のあるもの)を先に倒すこと。それからボスに移れば、それほど恐い相手ではないぞ。



HP	60000	MP	100
弱点	なし	耐性	地、水、火、雷、星、負、無







※〝知の場〟のマップ上にある英字は、各ワープゾーンのつながりを表しています

スターオーシャン セカンドストーリー

力の場 目標クリアレベル 72

このダンジョン、かなり広いうえに迷いやすい。そのため、敵と遭遇する回数も多くなり、持久戦は必至となる。事前に近くの町で回復アイテムを大量に購入しておかないと体力がもたないぞ。また、ダンジョン内には意地悪なトラップがいくつも仕掛けられているので、下に表記している2つのチェックポイントの内容を参考にトラップを回避してほしい。

CHECK POINT 「やっほ～」と叫びたくなるけれど…

マップ中に❗マークが表示された場所に行くとイベントが起こり、「やっほ～」と叫ぶかどうかの選択肢が発生する。ここで、叫んでしまうと声の衝撃で雪崩が起きてしまうぞ。しかも、雪崩に巻き込まれるとフィールドマップに戻されてしまうのだ。雪崩は洞窟の中に入れば回避できるので、逃げ込もう。

▲なかなか滑稽なシーンが見られる。一度は雪崩にあってみてもいいかも。



BOSS 中ボス ガーディアン

遠距離戦、近距離戦ともに得意とし、ロケットパンチなどの強力な技を使って攻撃してくる。倒すとプロテクションリングを落とす。

HP	130000	MP	0
弱点	闇	耐性	地,火,水

CHECK POINT 意地悪なイエティを倒せ!

ダンジョンの中には数体の固定モンスターがいる。そして、この敵との戦闘中、敵が画面右のレバーに触れてしまうと戦闘が終了し、岩の壁で道がふさがれてしまうのだ。

イエティ

HP	20000
MP	0
EXP	6500
フォル	18000
弱点	火

必ず3体で現れ、全員で戦闘画面の右端にあるレバーを作動しようとする。倒すとスタールビーを落とすぞ。

◀道がふさがれると宝箱が取れなくなる場所も。

Item 入手アイテム

1 ジャンヌアーマー
2 アサルトボム
3 メルティローション
4 マーヴェルソード
5 ルーンフルムーン
6 ?GUARD
7 アトラスリング
8 ブラックベリィ

勇気の場 目標クリアレベル74

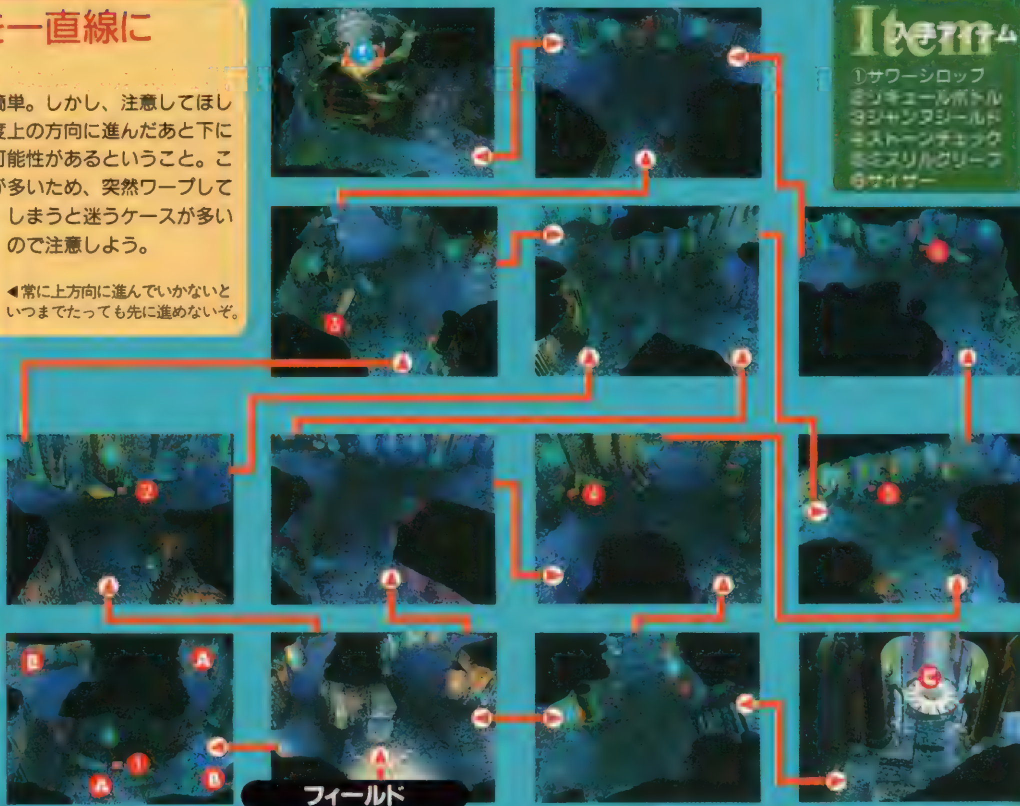
このダンジョンは非常に迷いやすく、敵も手強いのでかなりの苦戦を強いられるぞ。上記の目標レベルに達していない場合や、装備が万全でない場合は慎重に行動しよう。もちろん、近くの町で回復アイテムをたくさん購入しておくことも大切。ちなみに、一番右下のマップでボスを倒せば勇気の宝珠が手に入るぞ。そして、残る宝珠はあと1つだ！

CHECK POINT ダンジョンを一直線に突き進め！

この勇気の場は構造自体は実に簡単。しかし、注意してほしい点が1つだけある。それは、1度上の方向に進んだあと下に戻ると、特定の場所にワープする可能性があるということ。このダンジョンでは似たような地形が多いため、突然ワープしてしまうと迷うケースが多いので注意しよう。



◀常に上方向に進んでいかないといつまでたっても先に進めないぞ。



Item 入手アイテム

①サワーシロップ
②リキュールボトル
③シャンタシールド
④ストーンチェック
⑤ミスリルグリーブ
⑥サイザー

BOSS 中ボス ガーディアン

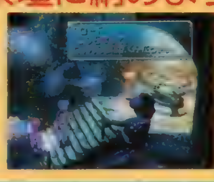


HP	130000	MP	0
弱点	闇	耐性	地、火、水

力の場に現れたガーディアンとまったく同じ。先ほどよりもパーティのレベルが上がっているので、それほど苦労せずに倒せるだろう。プロテクションリングを落とすぞ。

CHECK POINT 「勇者の像」を祭壇に納めよう！

マップ中のマークが表示された場所では「勇者の像」が手に入る。この像を持っていないとワープ装置を使うことができないので注意しよう。また、ワープした先にある祭壇に勇者の像を納めるとボス戦に突入するぞ。

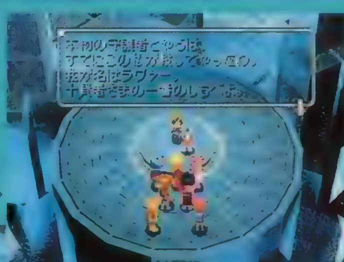


◀準備が整ったら勇者の像を祭壇に納めよう。



愛の場 目標クリアレベル75

マップが狭く、とくに注意すべき点もないので楽にクリアできるダンジョン。ただし、出現するモンスターが多少手強いので、気を抜くとあっさり全滅してしまう可能性も…。とくにボス戦は苦しいものになると思うので、しっかりレベルを上げておくこと。



▶4つ目の宝珠を手に入れたらセントラルシティへ。そして、物語は新たな展開へと……。

BOSS 中ボス ラヴァー



HP	60000	MP	0
弱点	なし	耐性	なし

ボスよりも一緒に出現する2体のザコ敵に注意。かなり強力な魔法を使ってくるので、戦闘開始直後に弱点である雷属性の呪紋を連発して倒そう。そうすれば、あとの展開が楽になるぞ。



▲ついに動き出した十賢者。その配下の1人、ラヴァーがクロードたちを待ち受ける！

Item 入手アイテム

サーペントトゥース
リザレクトミスト
ホーリィロッド
ミックスシロップ

CHECK POINT 水晶球に触れ道を切り開け！

ダンジョン内にいくつも設置された水晶球。これに触れると床が移動し、道が橋のようにつながって先に進むことができる。道をつなげないと入手できない宝箱もあるので、全部の水晶球に触れよう。



◀このダンジョンに落ちている宝は便利なものばかり。これを見逃す手はないぞ。

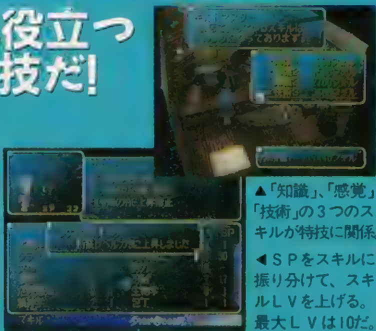
※勇気の場のマップに書かれている英字は、ワープする場所を示す。なお、片方が矢印のついていないマップのつながりは、引き返すときにワープする可能性があることを示している
ワープした際は、Ⓐ、Ⓑのどこかに出現

スキル&特技活用術

「SO 2 nd」の特徴の1つである"スキルシステム"。ここでは、そのスキルに関連した特技やアイテムクリエイションを大公開するぞ!!

特技コマンド 冒険に役立つ特殊な技だ!

スキルで修得できる技は、直接戦闘に関わるものと、冒険をサポートするものの2つに分けられる。この特技コマンドとは後者に分類されるもので、アイテムクリエーションが行えたり、敵の出現率を変化させられるなど、フィールド画面で効果を及ぼすものが多いのが特徴だ。



▲「知識」、「感覚」、「技術」の3つのスキルが特技に関係。

◀SPをスキルに振り分けて、スキルLVを上げる。最大LVは10だ。

ステップ1 特技を覚えることが大切!

スキルシステムを楽しむためには、まず特技コマンドが使えるようになることが大切。このシステムを使いこなせてこそ、『SO 2 nd』を完全に楽しんだことになるはず。ここでは、特技に関するワンポイントアドバイスをするぞ。

特技修得までの流れ

1 スキル購入
クロス城以降の町にあるスキルギルド。スキルを覚えるためには、まずここで、関連スキルを買う必要がある。すべてはここから始まるのだ。

▼

2 SP入手
パーティキャラがレベルUPすることで入手するSP。これは、キャラのレベルによって、もらえるSPの上限が変化していく。

▼

3 ポイントの振り分け
SPをスキルに分配する。このとき、特定のスキルレベルの高さや組み合わせによって特技を覚えられる。

CHECK SP消費をふせぐコツ!

右で紹介している3つのスキルや特技は、SPの消費を抑えるものだ。各項目の詳細は、P.105からの説明を見て欲しい。この中で特に重要なのが"根性"。スキルレベルを上げるのに必要な消費SPを少なくするスキルなので、まずはこれを入手してから、他のスキルを覚えていこう。

必須スキル&特技
- ●根性
- ●修行
- ●執筆

全スキルリスト

スキル	セット名	内容	関連特技
鉱物学	知識LV1	鉱物や宝石の知識。INTがSLV×3上昇	鑑定、細工
薬草学	知識LV1	ブルーベリィなどの回復量がSLV×3上昇	鑑定、調合、サバイバル
レシピ	知識LV1	料理の知識。好物を食べたときの効果が変化	調理
オタマジャクシ	知識LV2	音楽に関する知識。SLV+2のAVD上昇	音楽
生物学	知識LV2	生物の知識。SLVの2乗×10のHPが上昇	調合
道具知識	知識LV2	道具の知識。SLV×3%の買い取り価格上昇	鑑定
精神学	知識LV3	精神や神秘への知識。SLV×5のMP上昇	調合
ピエティ	知識LV3	信仰深さと神の知識。能力のどれかが上昇	オラクル
妖精論	知識LV3	妖精や命に関する知識。SLV+2のINT上昇	錬金
度胸	感覚LV1	大勢の前に出ても緊張しなくなる	ピックポケット
忍耐	感覚LV1	悲しみなどに耐える力。SLV+4のAC上昇	修行、サバイバル
美的感覚	感覚LV1	美しいものを愛でる心の成熟度合い	アート、細工
目利き	感覚LV1	食材を選ぶ目。食物のHP回復が上昇	料理
遊び心	感覚LV2	創造神のおふざけを認める広い心	オラクル
危険感知	感覚LV2	殺気を感じる感覚。SLV×3のSTM上昇	スカウト
根性	感覚LV2	強い意志。スキル修得に必要なSPが減少	修行
ポーカーフェイス	感覚LV2	クールに行動できる。SLV×2のGUTS上昇	ピックポケット
機能美	感覚LV3	美と強さの感覚。SLV+6のSTR・INT・AVD・HIT上昇	カスタマイズ
電波	感覚LV3	未知なる存在からの呼び声を察知する力	オラクル
努力	感覚LV3	精進する心。レベルUPに必要なEXPが減る	修行
口笛	技術LV1	指を口に入れて、息を吹き音を出す技術	ファミリア
コピー	技術LV1	物事をしっかり把握し、自分のものとする	複製
デッサン	技術LV1	物事の形状を把握し、再現する技術	アート
包丁	技術LV1	包丁さばきの腕前。SLV×20のSTR上昇	料理
機械装置	技術LV2	機械に関する知識	マシーナリー
クラフト	技術LV2	細かい作業をする技術。SLV+3のAVD上昇	カスタマイズ、細工
調教	技術LV2	動物を訓練し、言うことを聞かせる技術	ファミリア
文章	技術LV2	文章を創作した作業。SLV+3のHIT上昇	執筆
演奏	技術LV3	楽器を演奏する技術。SLV+2のAVD上昇	音楽
科学技術	技術LV3	実験機具を使う技術。SLV×10のSTR上昇	錬金
機械操作	技術LV3	機械を正常に動かせる技術	マシーナリー
キャスト	技術LV3	鉱物の鋳造技術。SLV×2のHIT上昇	カスタマイズ

※スキルリスト内のSLVとは、スキルレベルのことを表している。

ステップ2 アイテムクリエーションに挑戦!

"調理"や"カスタマイズ"など、あるアイテムを加工することで、新たなアイテムを作りだすことができるのがアイテムクリエーションだ。ただし、特技のレベルと、キャラの持つタレントが成功率に関係しているので、注意が必要。



◀成功すると、思わぬアイテムができる!!

スキルLVを上げて成功率をUPさせよう

前にも述べたように、アイテムクリエーションの成功率には特技のレベルが関係する。特技レベルが5以上にならないと、ほとんど成功しないのだ。アイテムクリエーションに挑戦するなら、特技レベルを5以上にしてからすること。

タレント キャラの持つ潜在的な特性

タレントとはキャラ持つ才能のことで、特技の成功率に関わってくる。特技に関連するタレントがないと、絶対に特技は成功しないので注意しよう。

❶タレントはゲーム開始時に決定される

キャラの持つタレントは、ゲーム開始時、またはパーティに参入時に決定される。キャラの持つタレントが気に入らなかったら、リセットして前段階から始めよう。



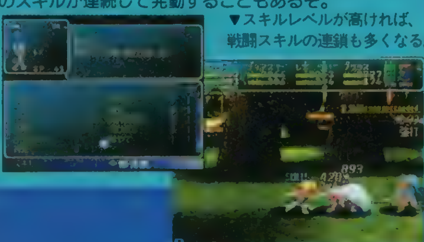
❷タレント開花させろ!

タレントを持っていない特技でも、何度もコマンドを試してみると、新たなタレントが開花することがある。失敗しても、何度も特技コマンドに挑戦してみよう。



戦闘スキル 戦闘が断然有利になる特技が目白押し!

戦闘を補助するスキルが、この戦闘スキル。このスキルは、戦闘中にランダムで発生するもので、スキルレベルが高いほど発生率が上昇する。戦士系のキャラに持たせると有効で、複数のスキルが連続して発動することもあるぞ。



▶戦闘スキルは、発動を止めることもできる

▼スキルレベルが高ければ、戦闘スキルの連鎖も多くなる。

タイプ別おすすめ戦闘スキル

戦士系
・急所狙い、気功、練気
戦士系のキャラに覚えさせたい戦闘スキルは、攻撃力や防御力などステータスを一時的にUPさせるスキルだ。これで、前線に出ても恐くない。

紋章使い系
・早口
呪紋の詠唱時間を短縮できるというありがたいスキル。敵の動きが素早く、呪紋を詠唱できないなんてこともなくなる!?

共通
・はやて、身体感覚
キャラの移動速度が上がる「はやて」と、気絶しにくくなる「身体感覚」は全員に覚えさせたいスキルだ。特に「はやて」は優先的に上げていきたい。

全戦闘スキルリスト

スキル	セット名	内容
気功	戦闘LV1	発動すると防御力が上昇する
急所狙い	戦闘LV1	敵の防御力を無視した攻撃ができる
強打	戦闘LV1	大きく敵を吹き飛ばす攻撃が出せる
キャンセル	戦闘LV1	通常攻撃のスキをキャンセルして必殺技が出せる
めくり	戦闘LV2	一瞬で敵の背後にまわることができる
はやて	戦闘LV2	戦闘中の移動速度が速くなる
フェイント	戦闘LV2	発動すると命中率が上昇する
練気	戦闘LV2	一定の確率で攻撃力が上昇する
カウンター	戦闘LV3	防御時に一定のボタンを押すことで反撃する
受け流し	戦闘LV3	回避率が上昇する
身体感覚	戦闘LV3	発動すると、気絶しにくくなる
早口	戦闘LV3	一定確率で呪紋の詠唱時間が短くなる
挑発	戦闘LV3	戦闘中に1回、敵を挑発、引き付けられる

特技&アイテムクリエイション

オラクル

創造神トライアからヒントメッセージが聞けるという、ゲームクリアには直接関係ない特技。特技レベルによって聞けるメッセージが増える。

必要スキル　電波、ピエティ、遊び心
関連タレント　なし
必要アイテム　なし
補助アイテム　なし

音楽

羽ペンで作曲を行い、指揮棒で演奏する。楽器ごとに2曲ずつ作曲することが可能。フィールド上で演奏することによって効果が得られる。

必要スキル　演奏、オタマジャクシ
関連タレント　音感・リズム
必要アイテム　楽器、羽ペン、指揮棒
補助アイテム　なし

修行

攻撃力・防御力・命中・回避を各20%低下させて戦闘することによって、取得経験値を30%多く得る。特技画面で修業の切り替えが可能。

必要スキル　努力、根性、忍耐
関連タレント　なし
必要アイテム　なし
補助アイテム　なし

スカウト

敵とのエンカウント率を変化させる。ただし、「敵を探す」を実行中は敵から奇襲されにくく、「敵から逃げる」では敵から奇襲されやすい。

必要スキル　危険感知
関連タレント　野生のカン
必要アイテム　なし
補助アイテム　なし

執筆

万年筆を使ってスキルレベルを上げる専門書を執筆する。執筆したい専門書のスキルレベルが5以上必要だ。出来上がった専門書を使用すると、スキルレベルを5まで上げることができる。レオンが執筆した場合、彼専用の武器が作成できる。

必要スキル　文筆
関連タレント　文才
必要アイテム　万年筆
補助アイテム　ワープロソフト

本の名前	LVが上がるスキル	難度	本の名前	LVが上がるスキル	難度
こころの障壁	精神学	A	バイエル	演奏	C
大地の秘密	鉱物学	A	逆襲の書	カウンター	C
ポケットミニ図鑑	道具知識	A	お茶くみの合間に	コピー	C
金細工・銀細工	クラフト	A	工学論	機械知識	D
きょうの一品	レシピ	B	食材選び	目利き	D
薬典	オタマジャクシ	B	神秘の生き物	妖精論	D
大自然の生命	生物学	B	阿吽の呼吸	キャスト	D
文法論	文筆	B	ヘルメスの理論	科学技術	D
森の仲間たち	調教	B	練気の書	練気	D
野草のすべて	薬草学	B	参考書	レオンの武器	A
ポーズ全集	デッサン	C	専門書	レオンの武器	B
操作マニュアル	機械操作	C	紋章術理論	レオンの武器	C
料理はこころ	包丁	C	紋章学大辞典	レオンの武器	D

ファミリア

口笛で鳥を呼び寄せ、店にアイテムを買いに行かせる。特技レベルによって呼べる鳥の種類が変化し、購入可能なアイテムの種類と数も変わる。

必要スキル　口笛、調教
関連タレント　動物好き
必要アイテム　ペットの餌
補助アイテム　なし

ピックポケット

一般人からお金やアイテムを盗む特技。町の中で◎ボタンで実行できる。仲間全員の感情度が低下してしまうため、あまりオススメはできない。

必要スキル　度胸、ポーカーフェイス
関連タレント　器用な指先
必要アイテム　盗賊てぶくろ
補助アイテム　マジシャンハンド

アート

マジックカンバス、マジカルクレイを使用して、さまざまなアイテムを作成する。肖像画は現在のパーティメンバーの絵しか作成できない。これを使っても特別な効果は得られない。

必要スキル　デッサン、美的感覚
関連タレント　デザインセンス
必要アイテム　マジックカンバス、マジカルクレイ
補助アイテム　グラフィックツール

	作品名	効果		作品名	効果
マジックカンバス	肖像画A	クロートの肖像画が見られる	マジックカンバス	フェアリーズカード	仲間全員のHPを回復
マジックカンバス	肖像画B	レナの肖像画が見られる	マジックカンバス	ファウンテインカード	キャンプ中に使うとアイテム入手
マジックカンバス	肖像画C	セリーヌの肖像画が見られる	マジックカンバス	サイレンスカード	敵1体の呪紋を封じる
マジックカンバス	肖像画D	アシュトンの肖像画が見られる	マジックカンバス	ヘキサグラムカード	敵全体の呪紋を封じる
マジックカンバス	肖像画E	オペラの肖像画が見られる	マジックカンバス	らくがき	失敗作
マジックカンバス	肖像画F	ボーマンの肖像画が見られる	マジカルクレイ	トライボール	3方向に弾けて敵にダメージ
マジックカンバス	肖像画G	プリシスの肖像画が見られる	マジカルクレイ	ハイパーボール	8方向に弾けて敵にダメージ
マジックカンバス	肖像画H	エルネストの肖像画が見られる	マジカルクレイ	スーパーボール	跳ね回って敵にダメージ
マジックカンバス	肖像画I	レオンの肖像画が見られる	マジカルクレイ	マジックロック	岩が地面を転がって敵にダメージ
マジックカンバス	肖像画J	ディアスの肖像画が見られる	マジカルクレイ	妖精の像	敵1体を一定の確率で消滅させる
マジックカンバス	肖像画K	チサトの肖像画が見られる	マジカルクレイ	天使の像	仲間全員のHPを30%回復
マジックカンバス	肖像画L	ノエルの肖像画が見られる	マジカルクレイ	女神の像	仲間全員のMPを30%回復
マジックカンバス	絵画「最後の晩餐」	自分を犠牲にして仲間全員を回復	マジカルクレイ	ダミードール	敵の命中率を下げる
マジックカンバス	ピクトリアルカード	仲間全員のGUTSが上昇	マジカルクレイ	御神体	敵全体を一定の確率で消滅させる
マジックカンバス	モータリアルカード	次の攻撃が必ずクリティカルになる	マジカルクレイ	韋駄天	戦闘から離脱する
マジックカンバス	リヴァイバルカード	使っておくと戦闘不能から自動復活	マジカルクレイ	玉手箱	開けるとアイテムを3つ入手
マジックカンバス	フォルアップカード	戦闘の取得フォルが2倍になる	マジカルクレイ	びっくり箱	開けるとアイテム入手か戦闘
マジックカンバス	ディスカバリーカード	戦闘のアイテム入手確率が2倍になる	マジカルクレイ	知恵の鏡	仲間全員のINTが上昇
マジックカンバス	エクステンドカード	戦闘の取得経験値が2倍になる	マジカルクレイ	変なかたまり	失敗作

鑑定

名前の前に?が付いた不確定アイテムを鑑定して、名称や効果を調べる。「?HERB」「?MEDICINE」「?FOOD」の3つは未鑑定でも使用可能。

必要スキル　道具知識、鉱物学、薬草学
関連タレント　なし
必要アイテム　スペクタクルズ
補助アイテム　元素分析器

複製

マジカルカメラを用い、マジカルフィルムを消費してアイテムの複製を行う。ほとんどのアイテムを複製できるので、貴重な物を増やそう。

必要スキル　コピー
関連タレント　なし
必要アイテム　マジカルカメラ、マジカルフィルム
補助アイテム　RIRICA

細工

12種類の鉱石・宝石(+1宝珠)を加工して装飾品を作成する。キャラによって作成できる装飾品が異なる、作成できるアイテムは難度ごとに2種類あるが、キャラ1人につきどちらか片方だけしか作成できない。

必要スキル　鉱物学、クラフト、美的感覚
関連タレント　器用な指先
必要アイテム　鉱石
補助アイテム　はんだごて

鉱石	作られるアイテム	難度
ひび割れた宝珠	紅蓮の宝珠	—

鉱石	作られるアイテム	難度	鉱石	作られるアイテム	難度	鉱石	作られるアイテム	難度
アイアン	変な人形	A	シルバー	シルバーアイドル	A	ゴールド	ゴールドアイドル	A
アイアン	ポイズンチェック	A	シルバー	シルバーバレッタ	A	ゴールド	ネックレス	A
アイアン	バラライチェック	B	シルバー	シルバーペンダント	B	ゴールド	ゴールドリング	B
アイアン	ヘビーリング	B	シルバー	シルバーリング	B	ゴールド	ゴールドピアス	B
アイアン	ストーンチェック	C	シルバー	シュトゥルムリング	C	ゴールド	ゴールドブレスレット	C
アイアン	ハードリング	C	シルバー	シルバーチャーム	C	ゴールド	ゴールドクラウン	C
アイアン	漆黒のピアス	D	シルバー	シルバークロス	D	ゴールド	幸せの指輪	D
アイアン	ハードピアス	D	シルバー	シルバーピアス	D	ゴールド	ゴールドクロス	D
グリーンベリル	グリーンブレスレット	A	ダイヤモンド	プリティアイドル	A	スタールビー	ルビーペンダント	A
グリーンベリル	クラウン	A	ダイヤモンド	アタックピアス	A	スタールビー	スターリング	A
グリーンベリル	パウペンダント	B	ダイヤモンド	ファーストピアス	B	スタールビー	イクリプスリング	B
グリーンベリル	タリスマン	B	ダイヤモンド	輝きのピアス	B	スタールビー	スターピアス	B
グリーンベリル	エメラルドリング	C	ダイヤモンド	リバースドール	C	スタールビー	スターネックレス	C
グリーンベリル	ロットブレスレット	C	ダイヤモンド	プロミスリング	C	スタールビー	シールドリング	C
グリーンベリル	フェアリィリング	D	ダイヤモンド	サンダーリング	D	スタールビー	プロテクトリング	D
グリーンベリル	エメラルドピアス	D	ダイヤモンド	フラッシュピアス	D	スタールビー	メテオリング	D

鉱石	作られるアイテム	難度	鉱石	作られるアイテム	難度	鉱石	作られるアイテム	難度
サファイア	アクアリング	A	ルビー	フレアリング	A	クリスタル	カエル	A
サファイア	アンクレット	A	ルビー	ルビーピアス	A	クリスタル	降伏のペンダント	A
サファイア	パープルミスト	B	ルビー	バーサークリング	B	クリスタル	プリズムリング	B
サファイア	フィートシンボル	B	ルビー	ブラッドピアス	B	クリスタル	ホーリーリング	B
サファイア	ブルータリスマン	C	ルビー	シールドピアス	C	クリスタル	ガラスの靴	C
サファイア	ゲイルピアス	C	ルビー	リコイルブレスレット	C	クリスタル	レジストリング	C
サファイア	フェアリィティア	D	ルビー	ドレイクティア	D	クリスタル	プリンセスリング	D
サファイア	ウォーターリング	D	ルビー	ファイアリング	D	クリスタル	リフレクトリング	D
レインボーダイヤ	マジックミスト	A	ムーナイト	マッドリング	A	賢者の石	ピヨハン	A
レインボーダイヤ	ドリームブレスレット	A	ムーナイト	裏切りの指輪	A	賢者の石	ミスティシンボル	A
レインボーダイヤ	そよ風のピアス	B	ムーナイト	ルナティックピアス	B	賢者の石	無限の指輪	B
レインボーダイヤ	マジッククロス	B	ムーナイト	ムーンピアス	B	賢者の石	ピヨノン	B
レインボーダイヤ	リジェネリング	C	ムーナイト	レナタブレット	C	賢者の石	メンタルリング	C
レインボーダイヤ	ヒールリング	C	ムーナイト	ルナタリスマン	C	賢者の石	マインドリング	C
レインボーダイヤ	アトラスリング	D	ムーナイト	ムーンライト	D	賢者の石	ワイズリング	D
レインボーダイヤ	レフトリング	D	ムーナイト	ルナティックリング	D	賢者の石	破魔の指輪	D

【注】表内の難度を表すアルファベットは、難度が低い方からA、B、C……の順になっています

カスタマイズ

鉱石・宝石を使用して、実行するキャラ専用の武器を強化する。本人の武器なら何でもカスタマイズできるが、ここでは特殊な組み合わせのみを表にまとめている。

必要スキル　クラフト、キャスト、機能美
関連タレント　オリジナリティ

必要アイテム　武器、鉱石、宝石
補助アイテム　なし

キャラ	組み合わせ
クロード	シャープエッジ×ダマスクス＝グランスティング
	シャープエッジ×ミスリル＝ミノスソード
	ピアサー×ダイヤモンド＝ハートブレイカー
	ミノスソード×ダマスクス＝グランスティング
	ミノスソード×ミスリル＝エターナルスフィア
レナ	マジカルグローブ×ムーナイト＝ドラゴンクロウ
	マジカルグローブ×ムーンメタル＝ソーサレスグローブ
	ルーンフルムーン×賢者の石＝ソーサレスグローブ
	ソーサレスグローブ×ダイヤモンド＝カイザーナックル
	カイザーナックル×ムーナイト＝エンプレシア
セリーヌ	シルバーロッド×ムーナイト＝シルバームーン
	ホーリィロッド×スタールビー＝ドラゴンタスク
	ルビーロッド×オリハルコン＝ドラゴンタスク
アシュトン	スモーラー×ムーナイト＝ペアナッツ
	ペアナッツ×ミーティアライト＝ジェミニ
	ガードソード×アイアン＝シールドソード
	ツインエッジ×ミスリル＝ホーリィクロス
	スターライト×ミーティアライト＝ジェミニ
	サイザー×ダマスクス＝メルーファ
オペラ	ブースターボックス×ダマスクス＝ブラックボックス
	ブラックボックス×クリスタル＝ライトボックス
	ライトボックス×ルーンメタル＝マジックボックス
	ライトボックス×レインボーダイヤ＝セブンスレイ
	マジックボックス×賢者の石＝バーストボックス
	β(γ)ボックス×オリハルコン＝パルスボックス
ボーマン	ジャイアントフィスト×レインボーダイヤ＝タイタンフィスト
	タイタンフィスト×クリスタル＝阿修羅
	阿修羅×ダイヤモンド＝ヘカトンケイル
	ヘカトンケイル×アイアン＝タイタンフィスト
	ルーンフルムーン×ダイヤモンド＝ムーンフィスト
プリシス	マジックハンド×アイアン＝アイアンパンチ
	SDパンチ×ダマスクス＝UGAパンチ
	UGAパンチ×ダマスクス＝SDUGAパンチ
ディアス	クリムゾン-D-×賢者の石＝ソウルスレイヤー
	シャープネス×ダマスクス＝ミノスソード
	シャープネス×ミスリル＝妖刀クロムレア
	ミノスソード×ダマスクス＝レインズフェイト
	ブリーズホープ×レインボーダイヤ＝ハードクリーヴァ
レオン	紋章術理論×ムーナイト＝紋章学大事典
	暗黒の書×ミスリル＝聖なる書物
	暗黒の書×ダマスクス＝混沌の書
	混沌の書×ダマスクス＝古代の書物
エルネスト	スプリンター×ルビー＝ロゼウィップ
	ハードウィップ×クリスタル＝ライトウィップ
	ライトウィップ×ミスリル＝インビジブル
	ロゼウィップ×シルバー＝ツインテール
	単分子ワイヤー×ダマスクス＝ダークウィップ
ノエル	フェルパーネイル×クリスタル＝タイガーファング
	ハードナックル×ミスリル＝イーグルクロウ
	イーグルクロウ×サファイア＝サーペントトゥース
	ドラゴンクロウ×アイアン＝グリズリークラップス
	タイガーファング×ミスリル＝プラチナネイル
チサト	ショックガン×サファイア＝フリーズ
	クラッカー×賢者の石＝サイキックガン
	フレイムガン×ミーティアライト＝フレアガン
	スタンガン×レインボーダイヤ＝エレクトリック
	スタンガン×サファイア＝(※1)

調合

6種類ある薬草のうち、2つの組み合わせで調合し薬品を完成させる。調合に成功した場合、4種類の薬品の中からランダムで1つの薬品が出来上がる。

必要スキル　薬草学、生物学、精神学
関連タレント　なし
必要アイテム　薬草
補助アイテム　滅菌てぶくろ

A：マンドレイク　D：トリカブト
B：ローズヒップ　E：ラベンダー
C：アルテミスリーフ　F：アセラス

組み合わせ	薬品
A×A	ナチュラルハイ、リスキーリキッド、バイオレントピル、クラッシュピル
A×B	アタックボトル、スモークミスト、神風トニック、フラッシュポット
A×C	デンジャーポット、スイートシロップ、リキュールボトル、サワーシロップ
A×D	リリストニック、バブルローション、メルティローション、フェアリィトワレ
A×E	メープルシロップ、ナイトメアポット、スモークオイル、マーリンドリンク
A×F	リスキーリキッド、エナジートニック、ホットシロップ、ハーバルオイル
B×B	キュアポイズン、キュアパラライズ、メープルシロップ、ミックスシロップ
B×C	キュアポイズン、キュアパラライズ、韋駄天シップ、マリオネットピル
B×D	デンジャーポット、ナイトメアポット、パラライズミスト、サキュバスコロン
B×E	スイートシロップ、フレッシュシロップ、フルーツシロップ、ホーリィミスト
B×F	サキュバスコロン、神風トニック、メンタルポット、韋駄天軟膏
C×C	リキュールボトル、ケアタブレット ミントポット、フェアリィグラス
C×D	バイオレントピル、サワーシロップ、フルーツシロップ、ホットシロップ
C×E	特効薬、気付け薬、メディカルリンス、リザレクトミスト
C×F	特効薬、フラッシュポット リキュールボトル、ハーバルオイル
D×D	スティンクジェル、ビターローション、マッドミスト、メルティローション
D×E	スティンクジェル、ビターローション、パラライズオイル、メルティローション
D×F	リリストニック、バブルローション、ピクシーコロン、ショックオイル
E×E	ミックスシロップ、メディカルリンス、ハーバルオイル、リザレクトボトル
E×F	エナジートニック、フレッシュシロップ、リザレクトミスト、ホーリィミスト
F×F	気付け薬、韋駄天軟膏、フェアリィミスト、リザレクトボトル

調理

6種類ある食材を使って、回復効果を持つさまざまな料理を作る。特技レベルによって出来上がる料理の種類が異なり、味覚のタレントがないと調理が成功しない。

※印の付いたお酒類は20歳以上のキャラ（クロード、レナ、プリシス、レオン以外）のみ作成可能。

必要スキル　包丁、レシピ、目利き
関連タレント　味覚
必要アイテム　食材
補助アイテム　万能包丁

魚介類	痛んだ刺身	肉類	仔うさぎのリゾット	穀物	八重垣“無”雫搾り	果物	ドゥルフォール
	トロ		ミンチステーキ		美丈夫“うすにごり”		梅干し
	シュウマイ		ハンバーグ	野菜	しなびたサラダ		いちごのババロア
	ワカメの味噌汁	穀物	臭うおはぎ		浅漬け		りんごのクレープ
	お吸い物		あんまん		南瓜のコロッケ		白桃のアイス
	海老グラタン		大根の味噌汁		コーンポタージュ		グランエシェゾー
	大トロ		粥		粕漬け		オレンジグラタン
	舌平目の果実ソース		大福		春巻き	卵・乳製品	辛いケーキ
	サーモンオムレツ		ホットケーキ		キャロットジュース		元牛乳
	海老ピラフ		豆乳		ロールキャベツ		目玉焼き
	フカヒレスープ		ライスコロッケ		にんじんのアイス		卵サンド
肉類	まずいシチュー		チャーハン		南瓜の春巻き		フルーツ牛乳
	肉まん		海老ドリア		ベジタブルジュース		ヨーグルト
	餃子		オムライス		グリーンポタージュ		チェコクレープ
	ビーフコロッケ		三倍醸造酒	果物	苦いジュース		ベーコンエッグ
	地鶏串焼き		ビール		ワイン		バニラアイス
	ジャンバラヤ		黒龍“石田屋”		オレンジエード		ショートケーキ
	チキンドリア		珠の光“有機雄町”		オレンジシャーベット		プリン
	ステーキ		船中八策		バナナのクレープ		マカロニグラタン

錬金

必要スキル　科学技術、鉱物学、妖精論
関連タレント　マナの祝福
必要アイテム　アイアン
補助アイテム　三角フラスコ、レザードフラスコ

アイアンを加工して鉱石・宝石を作り出す。特技レベルが上昇することにより、作成できる鉱石・宝石の種類が増える。

特技LV	作成できる鉱石・宝石
LV1	シルバー、ゴールド
LV2	ルビー、サファイア
LV3	グリーンベリル、クリスタル
LV4	ダイヤモンド
LV5	スタールビー
LV6	ダマスクス、ルーンメタル
LV7	オリハルコン、レインボーダイヤ
LV8	ムーナイト、賢者の石 ミーティアライト

マシーナリー

マテリアルキットを使用して、特技の成功率を上昇させる補助アイテムや戦闘で使用する爆弾を作成する。補助アイテムは、実行するキャラがそれに関する特技を修得していると作成しやすい。またプリシスとオペラの2人が実行した場合、専用の武器や必殺技が開眼できるアイテムも作れる。

必要スキル　機械知識、機械操作
関連タレント　なし
必要アイテム　マテリアルキット
補助アイテム　なし

作成できるアイテム	難度		作成できるアイテム	難度		作成できるアイテム	難度
はんだごて	A		キラーポイズン	A		プロテクトボム	C
マジカルラスプ	A		ピコピヨボム	A		テトラボム	D
オルゴール	B		マインドボム	B		ハーフデッドボム	D
マジシャンハンド	B		フレアボム	B		ソウルトラップ	E
ワープロソフト	C		アサルトボム	C		ニュークリアボム	E
滅菌てぶくろ	C	プリシス専用	アイアンパンチ	A	オペラ専用	ブースターボックス	A
グラフィックツール	D		ワンツーパンチ	B		ブラックボックス	B
サバイバルキット	D		ストレートパンチ	C		Xボックス	C
RIRICA	D		ウルトラパンチ	D		マジックボックス	D
元素分析機	E		立体投影機	C		ホワイトシステム	B
三角フラスコ	E		プラズマびりびり棒	D		ブラックシステム	D
			ハイメカランチャー	E		グリーンシステム	E

サバイバル

フィールド上で実行することにより、食材や薬草、鉱石・宝石を見つけ出す。手に入るアイテムの種類は場所によって異なる。1回につきMPを4消費する。

必要スキル　薬草学、忍耐
関連タレント　なし
必要アイテム　なし
補助アイテム　サバイバルキット

[illegible]

スーパー特技

スーパー特技とは、スキルで修得した特技の組み合わせによって、パーティで力を合わせて覚える高度な特技だ。これを覚えるための条件は、特技Aの特技レベル4以上のキャラが2人以上いることと、特技Bを誰か1人が覚えていることの2つ。ちなみにタレントの有無はスーパー特技使用に影響しない。スーパー特技は8種類存在し、覚えたものはアイテム画面で△メニューを開くと、実行できるぞ。

またスーパー特技レベルは、パーティ全員の特技レベルによって決定され、その計算式は「特技Aの特技レベルの合計÷3(切り捨て)」となっている。最低限の条件を満たした場合は、「(4+4)÷3」でレベルは2になる。なお、PAなどで仲間が一時的にパーティから離れる場合は、スーパー特技を実行できなくなることもあるので気を付けよう。



マスターシェフ

必要特技A　調理
必要特技B　調合
必要アイテム　食材
補助アイテム　万能包丁

2つの食材の組み合わせにより、豪華な料理を作る。結果がランダムな調理とは違い、組み合わせによって出来上がる料理は決まっている。

	魚介類	肉類	穀物	野菜	果物	卵・乳製品
魚介類	お刺身	海燕の巣のスープ	フカヒレ餃子	半片と南瓜のサラダ	舌平目のワインソース	茶碗蒸し
肉類	海燕の巣のスープ	牛ヒレ肉のステーキ	肉の細切りチャーハン	八宝菜	マスカットゼリー	クリームシチュー
穀物	フカヒレ餃子	海老シュウマイ	きな粉おはぎ	ふろふき大根	いちご大福	茶巾寿司
野菜	松茸のお吸い物	北京ダック	粕漬け	野菜炒め	こんにゃくゼリー	ヨーグルトサラダ
果物	舌平目のワインソース	マスカットゼリー	フルーツサンド	こんにゃくゼリー	洋なしのコンポート	ココナッツミルク
卵・乳製品	茶碗蒸し	クリームシチュー	フレンチトースト	ヨーグルトサラダ	ココナッツミルク	プレーンオムレツ

オーケストラ

必要特技A　音楽
必要特技B　アート
必要アイテム　指揮棒、楽器

仲間みんなで力を合わせて1つの曲を演奏する。オーケストラを実行するには、各キャラの得意な楽器を所持していて、なおかつ特技「音楽」で10曲以上作曲していることが必要。また、1回演奏するごとに指揮棒を1つ消費する。

キャラ名	得意な楽器	キャラ名	得意な楽器	キャラ名	得意な楽器
クロード	トランペット	オペラ	ピアノ	レオン	バイオリン
レナ	ライラ	ボーマン	ハーモニカ	エルネスト	チェンバロ
セリーヌ	バイオリン	プリシス	ハーモニカ	ノエル	三味線
アシュトン	ピアノ	ディアス	チェンバロ	チサト	オルガン

出　版

必要特技A　執筆
必要特技B　マシーナリー
必要アイテム　万年筆

全員で同人誌や本を作成する。作成した本はアイテムとして使えるが、出版社に持ち込んで売ることもできるのだ。出版社に本を出版してもらった場合は、その種類と数に応じた印税を一定時間ごとにお金として受け取ることができる。

本の名前	説明	本の名前	説明
ど~じん?	デキの良くない同人誌	上級篇　紋章合成化学	レオンが出版。友情度上昇
ど~じん…	コピー本程度の同人誌	カウントダウン	エルネストが出版。友情度上昇
ど~じん	普通の同人誌	動物とつきあう	ノエルが出版。友情度上昇
ど~じん♪	結構デキの良い同人誌	真実はひとつ!	チサトが出版。友情度上昇
ど~じん!	かなりデキが良い同人誌	星屑の大海	クロードが出版。愛情度上昇
ど~じん♥	プロレベルの同人誌	恋はロマンス	レナが出版。愛情度上昇
ど~じん♂	ちょっとアブない同人誌	燃えろいい女	セリーヌが出版。愛情度上昇
ど~じん♀	成人向け(?)な同人誌	逃げちゃダメだ!	アシュトンが出版。愛情度上昇
風の惑星	クロードが出版。友情度上昇	偉大なる先人たち	オペラが出版。愛情度上昇
あなたしか見えない	レナが出版。友情度上昇	蝋人形殺人事件	ボーマンが出版。愛情度上昇
世界は私のために	セリーヌが出版。友情度上昇	をとめの秘密	プリシスが出版。愛情度上昇
NOといえる男	アシュトンが出版。友情度上昇	生きる	ディアスが出版。愛情度上昇
未知の文明	オペラが出版。友情度上昇	特殊紋章学理論	レオンが出版。愛情度上昇
黒猫館殺人事件	ボーマンが出版。友情度上昇	失われた聖櫃	エルネストが出版。愛情度上昇
買ってね♥	プリシスが出版。友情度上昇	大自然の摂理	ノエルが出版。愛情度上昇
血塗られた道	ディアスが出版。友情度上昇	完全他殺マニュアル	チサトが出版。愛情度上昇

開　眼

必要特技A　修行
必要特技B　サバイバル
必要アイテム　なし

開眼に励みながら戦闘を繰り返すことにより、一定の確率でSP（スキルポイント）を獲得する。また、レベルに関係なく必殺技や呪紋を覚える可能性もある。修行とは違ってステータスは下がらない。

カモンバーニィ

必要特技A　ファミリア
必要特技B　スカウト
必要アイテム　なし

謎の生物バーニィを呼び寄せ、その背中に乗って、フィールド上を敵に遭遇することなく高速移動できる。ただし、海を越えることはできない。バーニィから降りるときは○ボタンだ。

何でも鑑定だ!

必要特技A　鑑定
必要特技B　細工
必要アイテム　スペクタクルズ

ありとあらゆる店で、購入時の商品を値引きしたり、売りたいアイテムを高く買い取ってもらったりできる。宿屋の宿泊代などの出費にも有効。事前に「割引」か「割増」を設定することが必要で、1つの店で精算を行うごとにスペクタクルズを消費する。

ブラックスミス

必要特技A　カスタマイズ
必要特技B　錬金
必要アイテム　スミスハンマー、鉱山、宝石

鉱石・宝石をみんなで鍛錬して、質の高い装備品を作成する。作成可能な装備品は、スーパー特技レベルによって増えていき、各材料ごとに7種類の中からランダムで決定する。さらに、マジカルラスプを所持していれば、より強力な装備品が作れる。

材料	装備品
アイアン	万能包丁
	プレートグリーブ
	ナイツシールド
	バックラー
	スチームヘルム
	スチールアーマー
	安全靴
オリハルコン	バリアアーマー
	ネオグリーブ
	レアガントレット
	バリアシールド
	リフレックス※
	ハーミットヘルム
	オーディンヘルム※
ダマスクス	コアプレート
	アルゴル※
	ブラッディアーマー
	デュエルスーツ※
	ブラッディヘルム
	デュエルヘルム
	カオスメイル
ミスリル	ミスリルヘルム
	ミスリルグリーブ
	ミスリルメッシュ
	ミスリルコート
	パーティドレス
	ミスリルシールド
	パラスアテネ※
ミーティアライト	イブニングドレス
	シルヴァンブーツ※
	シルヴァンヘルム※
	シルヴァンメイル※
	スタークローク
	スターグリーブ
	サンタブーツ
ムーナイト	クレスティアガード※
	ジャンヌヘルム
	ジャンヌシールド
	ジャンヌアーマー
	イシスティアラ※
	ウィッチブーツ
	イシュタルローブ※
ルーンメタル	ルーンバックラー
	鷹の羽衣※
	ミラージュローブ※
	ヒーターシールド
	ウィザーズメット
	ルーンシューズ
	ウィザーズメイル

表内で※印の付いているアイテムは、「マジカルラスプ」を所持している場合のみ作成可能です。

リバースサイド

必要特技A　ピックポケット
必要特技B　複製
必要アイテム　上質紙

上質紙を使用して、小切手や株券などのあやしい換金アイテムを作成する。作り出されたアイテムはすべて偽造されたニセモノという、裏街道まっしぐらな悪のスーパー特技。特技「ピックポケット」同様、これを実行すると仲間全員の感情度が下がる。

名前	効果
ふわたりてがた	所持金が減り続ける、捨てられない失敗作。店で売っても金を取られる
フィルアップ	使用すると、特定アイテムの所持数が満タンになる
にせさつ	店に額面通りの値段で売ることができる
ぎぞう小切手	店に売ると、高額で買い取ってくれる
ぎぞう書類	店に売ると、さらに高額で買い取ってくれる
うら帳簿	所持していると、すべての買い物が通常の5%割引になる
かぶけん	所持していると、一定時間ごとにお金を入手できる
ぎぞうくんしょう	使用すると、「NEXT　EXP」が1になる
さしおさえ	町で使用すると、店からアイテムを1つタダでもらえる
けいやくしょ	町で使用すると、それ以後その町の宿屋がタダになる
せいめいほけん	戦闘不能のキャラに使用すると、高額のお金が手に入る

BRAVE FENCER 武蔵伝

**夢と冒険の3DアクションRPG。
後半の超難所をピンポイント攻略だ!**

発売中 A・RPG	▶¥6,800 ▶スクウェア ※「FFⅧ」「EHRGEIZ」体験版同梱(※1)
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

アクション部分も謎解きも、かなり歯ごたえがある「武蔵伝」。発売されてからかなり時間が経っているからもうクリアしたという人も多いと思うけど、謎の難しさに手を焼いている人もいるんじゃないかな? そこで今回は、第4章から第6章までの最重要ポイントを、10ページにギュッと濃縮してお届けします。ゲット・イン技や五輪の書、伝説の武具など、持っているものをフル活用して、すべての謎を解き明かそう。 (大竹雅法)

ピンチョフィールドを探し出し人々を救出しよう!!

「武蔵伝」のゲームの目的は、五輪の書をすべて集め、ル・コアール帝国に捕まったフィーレ姫を救い出すこと。だけど、それとは別に、ル・コアール帝国の襲撃のときに、帝国に捕まりピンチョフィールドの中に閉じ込められたヤクイニック城の人々を救い出すという目的もあるのだ。全員を救出するコトができなくても、ゲームをクリアすることはできる。でも、超難関の第6章をクリアするためには、できるだけ多くの人々を救出しておいた方が絶対に有利。ピンチョフィールドはわかりにくい場所に隠されていることが多いけど、センサー時計と右のリストを参考に、全員の救出を目指せ!

ココが赤く点滅





▲画面下にあるセンサー時計は、ピンチョフィールドに接近するほど激しく点滅する。

各章で救出できる人々

ピンチョフィールドに閉じ込められている人々は、全部で35人。全員を救出した段階ではBPは475まで成長する(最大BPは500)。空の巻を取りに行くと、もう戻れなくなるので、それまでに全員を救出しておこう。

章	人々
第2章	見張りのナミロス
	占い師ギアラ
	鷹匠トクセン
	掃除婦ジョミーノ
	フーリッシモ楽士
	兵士バラニック
	傭兵ミーノ
	大工ツケコンデル
	騎士ラード
	馬屋番バッサシ
	曲芸師ナムル
	布係ビセット
第3章	モルホン医師
	グラム代官
	9代目毒味役
	大工ニコミテール
	兵士バーベック
	騎士ニック
	食事係リブ
	傭兵カルビ
	親方マーダレー
	傭兵ロースウ
	ビール監督
	騎士コブクローネ
	ゾウモッツ書記
第4章	紡ぎ手エイランチ
	便所のニクジル
	鍛冶屋トック
	ビビンバッハ楽士
	クーパー・シェフ
	肉切りハーラミン
	錬金術師ウルテ
第5章	ムッシュ・ワギュウ
	音楽団長バラヤン
	騎士団長タンシオーネ

レイガンドでピンチョフィールドを破壊して人々を救出

ピンチョフィールドを発見したら、中に閉じ込められている人を救出してあげよう。レイガンドでピンチョフィールドを攻撃すれば、まばゆい光とともにピンチョフィールドが砕け散り、中にいる人を救出できる。ピンチョフィールドから解放すれば、人々は勝手にワープ(?)して城まで帰ってくれる。以下に、救出したときの3つのメリットを公開するぞ。



▲マップを隅々まで歩いて、ピンチョフィールドを見つけよう。



▲レイガンドで攻撃すれば、ピンチョフィールドを破壊できる。

①BPの上限がアップする!!

ピンチョフィールドを1つ破壊するごとに、ムサシのBPが5ポイントずつアップ! たくさんの人を救出すれば、それだけゲット・イン技を多く使うことができて有利。



▲破壊したピンチョフィールドのエネルギーを吸収。

②ヤクイニック城で面会できる

助けた人々とは、一部のキャラを除いて城で面会できる。彼らはクリアに必要な情報を教えてくれたり、技を教えてくれることもあるので、こまめに会いに行ってみよう。



▲お城の人々が教えてくれる技は、全部覚えよう!

③必殺技も修得できる!! 状況に応じて8つの必殺技を使い分けよう!!

ゲーム終盤に登場する強敵を相手にするには、威力の大きな必殺技が便利。状況に応じて使いこなそう。8つの必殺技の中には、他の技を覚えていないと覚えられない技もあるので注意!

レイガンド回転斬り	レイガンド入手後
コマンド	R1でゲージをためて△
ムサシの周囲にいる敵を一度に攻撃。この技じゃないと壊せないものもある。	

二天一流斬	レイガンド入手後
コマンド	攻撃を防御した瞬間に△
相手の攻撃を雷光丸で受け止めて、レイガンドで攻撃する。攻防一体の反撃技だ。	

十文字斬り	面会で覚える
コマンド	□、△
雷光丸とレイガンドの連続攻撃。一番カンタンに出すことができる必殺技。	

まきわりダイナマイト	面会で覚える
コマンド	□、□、△
雷光丸の連続攻撃後、レイガンドでトドメを刺す。強力だがスキも大きい。	

ダッシュ突き	面会で覚える
コマンド	ダッシュ時に□
敵との距離をイッキに詰めて攻撃するときに便利。攻撃後に硬直時間があるので注意!	

くし刺し	面会で覚える
コマンド	敵を△ボタンで投げて△
持ち上げた敵を真上に投げ、レイガンドでくし刺しにする。ただ投げるより強力。	

デスペラードアタック	面会で覚える
コマンド	□、△、□、△
十文字斬りの発展形。最後の一撃は敵に突進していく形になるので注意しよう。	

タンシオーネ・クロスアタック	面会で覚える
コマンド	2段ジャンプ中に△
2段ジャンプから、スライディングのような形で敵に突進をかける技。	

 ©1998 スクウェア ※1「アナザー・マインド」のムービーも収録

第4章以降の最重要ポイントを完全ガイド!!

第4章 ～巌流島の決闘～

アミヤクイ村の化け物騒動は収まったものの、謎の盗賊集団の暗躍など、村にはまだまだ問題が……。どうするムサシ！

CHART

- 村長の家で村長代理を引き受ける
- 井戸の中の水の封印を解放する
- エドとベーンが登場
- 村長の家でゴンドラ修理の依頼を受ける
- ヤクイニック城で情報収集
- 廃鉱の奥へ
- ゴンドラパーツを入手
- 城へ戻り、部屋で休む
- アミヤクイ村の火事を消し止める
- 村長の家でお礼を受け取る
- ナメクジ岩を溶かして先に進む
- 潮が引くのを待ち、島に渡る
- 水の封印を解くとガンリュー島出現
- 火の巻をゲットする
- コジローが登場。決闘に!!
- フィーレ姫と一緒に城へ戻る
- 盗賊退治の依頼を受ける
- 傭兵たちから情報を入手
- さまよいの森を抜ける
- 盗賊のアジトに到着
- レッドアイを入手
- ブルーアイを入手
- スチールボディでトゲ地帯を突破
- まっかなボロぐつを入手し、鑑定
- グリーンアイ入手
- 2Fのトビラに火の巻を使い奥へ進む
- トビラの両側の台に火を灯す
- 竜の像を攻撃すると地下へ
- 氷のトゲを火の巻で溶かして奥へ
- フロストドラグーンと対決

化け物騒ぎが解決して、つかの間の平和が訪れたアミヤクイ村。しかしムリがたたったのか、オサメル村長が風邪で倒れてしまう。そこで、その間だけムサシは村長代理を引き受け、数々の難題に挑戦することになる。また、ムサシの宿敵コジローとの対決や、謎の盗賊集団のアジト突入など、様々なイベントが待っている。



▲気安く村長代理を引き受けるムサシだが……。

■ゴンドラパーツはどれがホンモノ？

廃鉱の奥にあるゴンドラパーツ（らしきもの）は全部で4つ。しかし、このうち正解は1つだけだ。大工の情報を総合すると、金縁で穴が全部で4つあり、穴の1つは真ん中にあるものがホンモノだ。



▶パーツは一度に1つしか持ち帰れないぞ。

コジロー

ムサシを追ってきた異世界の剣士



数々の必殺技を持つムサシのライバル。通常時に攻撃しても防御されてしまうので、大技を使った後にできるスキを狙って攻撃しよう。



▲とにかく動き回って、コジローの必殺技をかわしまくれ！



▶コジローが必殺技を使った後ならば、確実に攻撃をヒットさせられる。

㊖：ガンリュー島
㊝：ホーミングスワロー、火の鳥衝撃波、直接斬り

■さまよいの森の抜け方は？

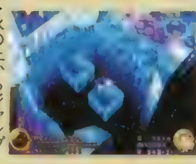
3人の傭兵が持っているメモがヒント。ロースウのメモに書かれている駒の動きで、カルビのメモに書かれている方向へ進めばたどり着ける。ミーノのメモは桂馬の動きの注意書き。金で左というのは、森で左に1進むということ。桂馬で右とは、上に2、右に1ということだ。



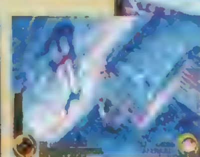
■フリーズパレスクリアのポイント

レッドアイがある部屋では、敵が投げる氷を利用。次のブルーアイは、敵に投げ上げてもらって2Fへ。グリーンアイの入手には伝説の武具が必要だ。





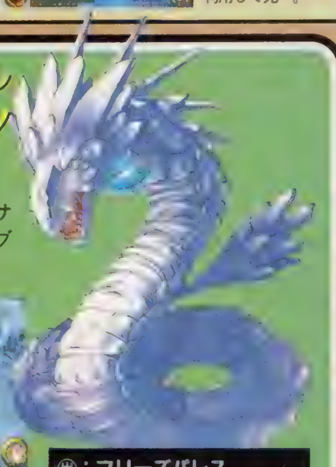
▶氷の上からジャンプで奥へと進める。



▲ヒキャクシューズで氷の坂を登っていこう。
◀ここは敵の力を利用して先へ。

BOSS クレスト=ガーディアン フロストドラグーン

火の巻でダメージを与えて、コアを出させろ



フロストドラグーン戦の3段階目では、ヤツは様々なパターンでムサシを攻撃してくる。このうち、ムサシの反撃のチャンスはブリザードブレスのあとだけ。それ以外の攻撃は逃げまくるしかない。



▲走ってブリザードブレスから逃げる。これに当たるとムサシが凍りつくぞ。



▼ブレス後のスキを狙って、火の巻で攻撃してやろう。



▲コアを出したら、すばやく近づきレイガンドで直接攻撃しよう。

㊖：フリーズパレス
㊝：つっこみ、ぶん回し、ブリザードブレス、氷弾

※㊖は出現場所、㊝は攻撃方法を表わしています。

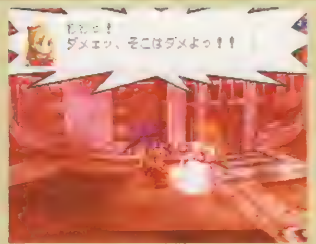
第5章 ～廃鉱に巣くうモノ～

フリーズパレスからムサシが帰ってくると、村では大変なことが！ フィーレ姫が店の売上金を巻き上げている!?

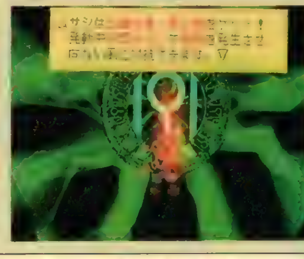
CHART

- アミヤクイ村で村長に出迎えられる
- 店の人たちに詳しい話を聞く
- ユッケルに会う
- ゴンドラに乗り、村へ
- スチームウッドでフォレスに会う
- フィーレ姫（？）に出会う
- スチームウッドの暴走を止める
- 村長に店の売上金を渡す
- 城へ戻り、ユッケルに報告
- 干上がった貯水池の洞窟へ
- 火の封印を解くと天井に穴が開く
- 壁を登って山の上へ
- 風の巻をゲットする
- 風の巻を使い、地上へ戻る
- ピンチョフィールド内に捕らえられる
- レイガンドで脱出
- ゴンドラ小屋を襲う大アリを発見
- ゴンドラで大アリに体当たりする
- アリの後を追って廃鉱の中へ
- 五輪の書の力で廃鉱内を進む
- エレベーターの部屋で右下の出口へ
- リフトに乗って廃鉱の奥へ
- 風の巻を使って地下へ
- アントヒルクィーンを退治する
- 風の封印を解き、地上へ
- ジャン登場。空の巻の情報を入手

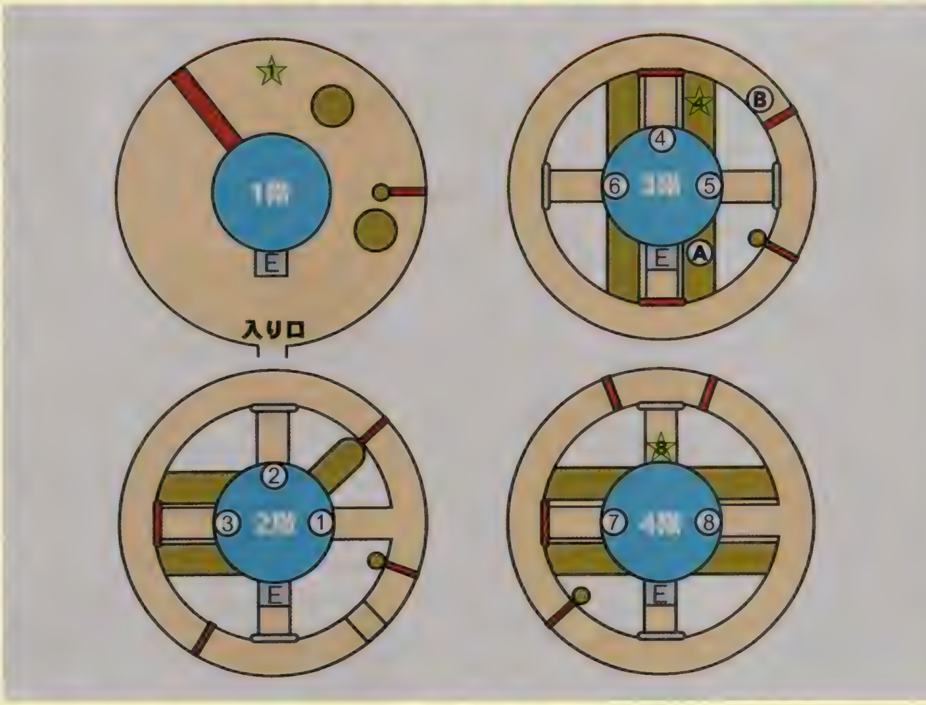
スチームウッドの暴走阻止、風の巻ゲット、廃鉱のアリ退治と、大きく3つのイベントしかない第5章。しかし、内容的にはやりごたえ十分で、これまでに身につけてきたテクニックのすべてを駆使しなければクリアできない場所が多くなっている。この章で、ついに第4の五輪の書〝風の巻〟を入手し、風の封印を解くことになる。残る五輪の書はあと1つ。いったい、最後の五輪の書はどこに眠っているのか？



▲スチームウッドでフィーレ姫と遭遇。しかし、その正体は……。

▼ついに4つ目の五輪の書を入手。残る五輪の書は〝空の巻〟だけだ。


スチームウッド内部の攻略ポイントを伝授!!



※Eはエレベーター、☆はハンドル、☆内の数字は対応するバルブの番号を表しています。

●1番バルブを閉めるには？

スチームウッド二度目の暴走。前回同様、1番から順にバルブを閉める。今回は、バルブのハンドルを拾う必要があり（マップ内☆印）、スチームの噴き出している場所（マップの赤い部分）も多く、さらに難しい。1番バルブへ行くには、一度3階に上がり、マップ内Aから飛び降りよう。


▲この辺りから飛び降りてもOK。2段ジャンプをうまく使って、1番バルブの前に着地。


▶エレベーターに乗り込む前に、1番ハンドルを入手しておくのを忘れないように！

●5番バルブの閉め方は？

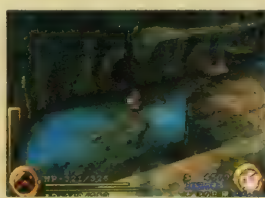
ここもスチームの噴き出しによって、普通のやり方ではバルブのそばに近づけない。1番のときと同じように上の階から飛び降りるという方法もあるが、時間的に難しい。ここは、スチームの横（マップ内B）からバルブ目がけてジャンプして、足場と同じ高さで2段目のジャンプをしよう。


▲ここからバルブのある場所を目がけてジャンプ！ スチームに接触しないように注意。


▶空中で、もう一度ジャンプ！ ジャンプのタイミングが早すぎると届かないぞ。

■風の巻はドコにある

スチームウッドから生還したら、次は風の巻を取りに行こう。井戸の再生イベントのとき、水の封印を解放して干上がった貯水池に、風の巻の地に通じる洞窟が出現したハズ。この洞窟の奥には、火の封印があり、それを火の巻の力で解放してやると、火山が噴火して天井に大穴が開く。あとは壁登りで外に出れば、風の巻を入手することができるぞ。風の巻を入手したら、地面にヒビ（?）のようなものがある場所で、さっそくその力を使ってみよう。強烈な回転で地面に穴を掘ることができ、カンタンに地上へ戻ることができるのだ。


◀ここが火の封印へと続く洞窟の入り口だ。


◀火の巻の力で火山が噴火。これで天井に穴が開くのだ。

■ゲット・イン直後に2段ジャンプを決めろ

廃鉱の中にあるジャンプでは上れない急な坂道と地面のトゲは、ホッパーから「ホッピング」をゲット・インして進むのが基本。しかし、そのさらに奥の、ホッパーと坂道との間に溝がある場所は、ゲット・インしながら2段ジャンプをしなければならない。ここではまず「ホッピング」をゲット・インすることが先決。いつものように雷光丸を投げつけ、◎ボタンを連打しよう。そして、雷光丸が手元に戻ってゲット・インが完了するまでの時間差を利用して、2段ジャンプで溝を越えてしまうのだ。失敗しても、ホッパーは復活してくれるので大丈夫。


◀雷光丸が戻ってくる間に2段ジャンプをすると……。


◀溝の反対側で「ホッピング」をゲット・インできる。

■廃鉱内は五輪の書を駆使して進め

巨大なアリの巣窟へと続く道には、毒ガスが立ち込める通路や、向かい風の吹く通路などがあって、カンタンには奥に進めない場所が多い。ここで役に立ってくれるのが、五輪の書の力だ。入手したばかりの風の巻はもちろん、地の巻を使わないと先に進めない場所もあるぞ。ここでは、それぞれの五輪の書を使う場所を紹介しておくので、これをヒントにクリアしてほしい。


▲風の巻で回転しながら、ピンク色の毒ガスを吹き飛ばして進んでいこう。


▲大きな溝は、地の巻で壁の岩を崩すことで、先に進めるようになるぞ。


▲突風が吹きつけてくる通路。ここでも風の巻を使うことで先に進める。

■リフトをクリアするコツは?

リフトは途中にチェックポイント（見た目にはわからない）があり、そこを通過してしまえば、失敗してもそこからやり直しができる。障害物の出てくるパターンも毎回同じなので、何度も挑戦してそのパターンを覚えてしまうのが一番いいだろう。廃鉱内は暗くて障害物が見にくいので、テレビの明るさを調整して、障害物を見やすくしておくのも意外に効果があるぞ。また、ここでは✚キー以外は使う必要がないので、両手を使って✚キーを押してやるのもいい方法だ。


◀障害物同士の間隔が空く場所では、できるだけ中央にいよう。


◀障害物のすき間をすり抜ける必要がある場所は、しっかり記憶しよう。


▶画面の明るさを調節しておけば、障害物のパターンも読みやすい。


◀リフトの動く角度は全部で5段階。最適な場所をすばやく見つけるのだ。

クレスト=ガーディアン アントヒルクィーン



㊥：廃鉱
㊧：カマ、胴針、腹針、腹、子アリ、酸、毒きり、つつみ酸

巨大なボスの腹の上が戦いの舞台になっている!

廃鉱の底で、巨大アリたちを生み出しているアントヒルクィーン。その腹の上が、戦いの舞台だ。腹から出てくる針などの攻撃をかわしながら、攻撃のチャンスを待とう。カマでの攻撃のあと頭を下げるので、そこをレイガンドで攻撃してやろう。

頭を下げたらチャンス!

▶カマの攻撃を2段ジャンプでかわすと、アントヒルクィーンが頭を下げる。そこをレイガンドで攻撃しよう。




▲胴から出てくる針は、タイミングよくジャンプで回避。


▶2本の脚に捕まえられると、なかなか逃げられずに大ダメージを受けてしまう。要注意。



◀何度か頭を攻撃すると、尾の先にコアが出現。風の巻で回転しながら攻撃だ。

第6章 ～光の剣レイガンド～

数々の試練を突破し、ついに敵の本拠地リカーバレルに足を踏み入れたムサシ！
行く手を阻む敵を倒して姫を救出だ!!

スチームウッドの森～空の巻の地～リカーバレル～カレンダーの迷宮

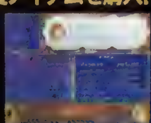
最後の五輪の書"空の巻"をゲット！　敵の本拠地リカーバレルに乗り込み、リーダーズフォースの2人と対決だ!!

CHART

- ジャンから"ジャンのメモ"を入手
- 空曜日の午前中にスチームウッドの森へ
- 地の紋章を解放し、壁を登る
- 風の紋章を解放し、空の巻の地へ
- 地、火の巻を使い仕掛けをクリア
- 頂上で五輪の書 "空の巻" を入手
- リカーバレルへ潜入
- ボス、ベーンと対決
- カレンダーの迷宮を突破
- ボス、エドと対決
- エレベーターで空中庭園へ

CHECK　この回復アイテムを購入!

"すっきりミント"や"ポイズンレス"は不要。HPを回復する"リカバー"系アイテムを大量に準備せよ。



最後の五輪の書が眠る空の巻の地に渡ってしまうと、村には戻れなくなり回復アイテムの補充ができなくなる。出発前に、必ずアイテム類を購入しておこう。リカーバレル内での流れを大きく分けると、迷宮→ボス→迷宮→ボス……というように戦いが展開する。その道のりはとても長く険しいので、対ベーン、エド戦ではアイテムを使わなくてもいいように、慎重にプレイしよう。



◀空の巻は空中を浮遊する遺跡にあり、その道は一方通行なのだ。

■曜日が「空」の日に、風の紋章を解放!

空の巻の地へは、スチームウッドの森のにある風の紋章を解放すると行くことができる。だが、いつでも行けるというわけではない！　曜日が「空」の日の7時から12時までの間にしか、行くことはできない。下に紹介した曜日の流れをチェックし、日付を上手く調節して進んでいこう。

曜日の流れ

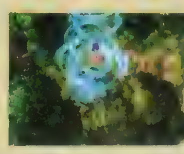
月 → 火 → 水 → 風 → 空 → 土 → 日 → 月



▲村にある風車の横からスチームウッドの森に入り、パイプの上を歩いて奥へ！



▲地の紋章を解放して岩を落とし、その先の壁を上まで登っていくのだ。



▲空曜日の7時から12時の間に、風の紋章の上で風の巻を使用すればＯＫ。

■空の巻の地で五輪の書「空の巻」をゲットだ

空の巻の地では、まず中央部を取り囲む堀を跳び越え、画面奥の足場へ。そこで地の巻を使い、足場を2回押し込む。3つの足場で同じことを繰り返すと上部への入り口が開くぞ。水の巻を使って堀を歩き、入り口へ入ろう。上部では火の巻を使い、3つの足場に火を灯す。これで完璧だ。

地の巻



◀地の巻を使って、3つの足場をそれぞれ2回ずつ押し込む。これで入り口が開く。

火の巻



▶今度は火の巻の出番。足場へジャンプするときは、落下しやすいので慎重に！

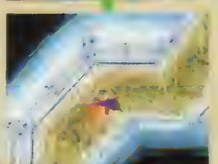


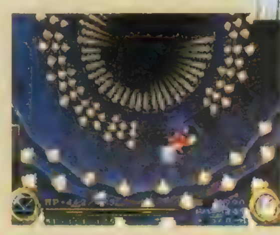
▲火を灯すと仕掛けが起動し、空の巻の石版が現れる。それをレイガンドで破壊すれば……。

■最初の仕掛けはホバリングで突破

リカーバレルの、壁には電流、足下は水路という構造の通路を抜けるには、空の巻のホバリングを使う以外に方法はない。ホバリングで移動すると「慣性」が働くので、✚キーを長く押しすぎるのは危険。細かく操作していこう。またここでは"リカバーC"と"Wリカバージェル" が入手できる。







▲風の巻の使用後に⊗ボタンを押せばホバリング状態になる。曲がり角はジグザグに移動するように進もう。
◀回転するチューブ状の通路では、細かくジャンプしながら進むのがベスト。穴に落ちると最初からやり直しだ。

リーダーズフォース ベーン

地上に降りたときが攻撃のチャンス



ベーンの攻撃はどれも避けにくく、戦いが長引くと圧倒的に不利。多少のダメージは我慢して、速攻で倒すのがいいだろう。狙いどころは飛行中ではなく着地時だ。

出：リカーバレル
攻：ふきとばし、爆弾なぎなた、斧手裏剣

爆弾は逃げるしかない!

ベーンが飛行中にばらまく爆弾は防御できない。素早く爆弾のない場所に避難すること。



▶爆弾が爆発する順番を確認。爆弾がなくなった場所に逃げ込もう。

手裏剣を防御したら反撃

ベーンは地上に降りると、必ず手裏剣を投げてくる。それを防御してから反撃に移ろう。



▶デスペラードアタックや十文字斬りを使い、一度に大ダメージを！

カレンダーの迷宮

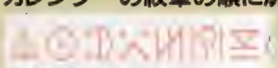
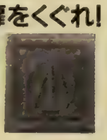


※各部屋の名称は、便宜的に編集部がつけたものです。マップ上の①から⑦の数字は、それぞれ同じ番号同士が対応しており、①へ入ると❶へ出ますが戻ることはできません。また、㋐から㋖の記号は下の解説と対応。矢印はジャンプやホバリングでの移動を表しています。

■カレンダーの迷宮の突破法

カレンダーの迷宮は、上のマップに記した①から⑦の扉を順に通過していかないと抜けることはできない。部屋でいうならA→B→C→D→E→F→A→Gとなる。各部屋のトラップのクリア方法は下で解説しているので、マップで確認しながらゴールを目指そう。

カレンダーの紋章の順に扉をくぐれ!

▲第4章で入手した"カレンダー"に書かれてる紋章の順に、紋章の扉を通過。

ROOM A 二度通過することになる



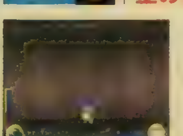
扉を間違えるとスタート地点に戻される。最初は①が正解。二度目に⑥へ来たら風の巻を使いながらジャンプして⑦へ。

ROOM B 地の巻でスイッチを押せ



㋐の場所に設置されているスイッチは、地の巻で押すことができる。下に降りなくなるまで、何度もプッシュだ。

ROOM C 空の巻でホバリング



㋑の場所を通過するには、空の巻のホバリングを使うこと。地面に足を着けないように通り抜けて、③の扉を目指そう。

ROOM D 回転しながら先の棒へ



㋒の場所では突き出た棒を利用し、回転しながら渡ること。最初の棒に跳ぶときに2段ジャンプをすると落ちるので注意。

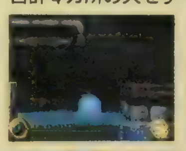
ROOM E 燭台に火を灯してから…



㋓の場所で火の巻を使い2カ所に着火。㋔の場所の上下移動している障害物は、上に上ってから最上部で左にジャンプだ。

ROOM F 水の巻で火を消すベシ

水の巻の水弾を使い、㋕の場所で燃えている合計4カ所の火をすべて消すと、下へのルートが開く。㋖には水が溜まっているので、必ず水の巻を使ってから降下すること。こんな場所でダメージを受けては損だぞ。



ROOM G ホバリングで難関突破

空の巻のホバリングを使い、マップに記したルートを進行だ。ホバリング中に⊗ボタンを離すとその場で落下。再度⊗ボタンを押すと再びホバリング状態になる。操作に慣れておこう。




リーダーズフォース エド



動きの速さに惑わされるな

エドは戦闘中に姿を消したりバリアを張ったりと、多彩なアクションでこちらを惑わしてくる。しかし攻撃パターンさえつかんでしまえば対ペーン戦よりも少ないダメージで勝てる。あせらずマイペースで戦っていこう。

㊐：リカーバレル
㊑：極太レーザー
バリアー
爆弾（直撃）
爆弾の破裂した炎

遠くにいれば爆弾はすぐ回避できる!

エドはレーザー→爆弾→レーザー…の順に攻撃を繰り返す。爆弾を投げているときは攻撃しづらいので、遠く離れて逃げまくろう。



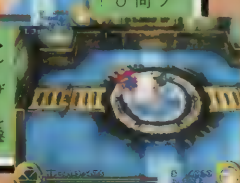
▲爆弾を投げているときに近づくのは危険。回避に専念だ。

レーザー発射後のスキを狙って攻撃しよう

レーザー発射時の最初の一撃は、エドの周囲を動き回っていれば回避可能。照射中のレーザーは、少し早めの2段ジャンプで避けよう。レーザー発射後、必ずスキができるので、そこを狙って反撃だ。



◀2段ジャンプで避けたら、向きを変えて再び2段ジャンプ!



▶レーザーを撃つと、エドは息切れする。反撃の機会を逃すな。

空中庭園～研究所

ゲーム最大の激戦地、空中庭園&研究所に突入！　中枢部で待ち受ける最後のクレスト＝ガーディアンのもとへ急げ！

CHART

- 空中庭園を奥へと進む
- 壁を登り、丘の上から研究所へ
- 研究所を奥へと進む
- ボス、トポと対決
- エレベーターで中枢部へ
- ボス、タワー オブ デスと対決
- タワー オブ デスのコアを入手
- 空の紋章を解放しようとすると～

CHECK　敵を倒してHPを回復

空中庭園と研究所は、ゲーム最大の激戦地と思われるところ。ここを突破するには、どうしても回復アイテムに手が伸びることだろう。だが、この先にボスが続々と登場するってことも忘れずに！　敵を倒したときに出現するアイテムで命をつなぎ、購入したアイテムはなるべく使わないように進めていこう。





※★は宝箱、♥はHP回復アイテム、●はBP回復アイテムを表しています。

アクションや謎解きが中心だった序盤戦とは異なり、中盤戦の舞台となる空中庭園と研究所では、戦闘がメイン。これまでに登場した敵とは比較にならないほど強力なザコが、ドッサリ待ち構えているぞ。とくに、空中庭園の2つ目のブロックは迷路のようになっているため、無駄な戦闘を何度もしてしまいがち。上のマップでは、宝箱のアイテムを入手しつつ、最短で抜けられるルートを示したので、これを参考に突破しよう。



◀ここからは難易度がグ～ンとアップ。複数の敵が襲ってくるぞ。

■ゲット・インした技で突破だ

ここでゲット・インできる技の中で一番オススメなのが、ハイパー　ル・コアール兵(緑)から入手できる「しゅりゅうだん」だ。1回の使用で消費BPが50という贅沢なシロモノだが、その破壊力は驚異的！　ほとんどのザコを1撃で倒すことができるのだ。



▲緑色の敵から「しゅりゅうだん」をゲット・インだ。



▶まさに鬼に金棒！　戦いがグ～ンと楽になるのだ。

■ゲートを壊して迷路に突入

空中庭園のレーザーゲートは、左右の扉を壊さないと通過することができない。両方を確実に破壊しよう。迷路地帯では多くの回復アイテムが入手できる。取り逃さないように！





▲▶「しゅりゅうだん」なら扉も一撃！

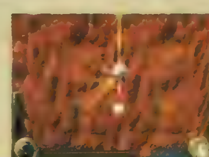
アイテムは残らずゲット



▶迷路地帯には宝箱のほか、回復アイテムも置いてある。入手しながら進んでいこう。

■壁を登ったら丘の上の敵をすべて撃破！

空中庭園の一番奥にある壁は、跳びつけば登ることができる。壁を登って丘の上に出たら、まずは設置されている4つの植え込みレーザーを破壊しよう。その後、中央の噴水を壊して2体のビッグウォーカーを倒すと、エレベーターで研究所に降りられるようになる。ここはノーダメージで進もう。

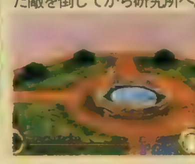


◀壁を登っているときでも絶対に油断するな。



▲植え込みレーザーは、周囲を逃げ回りながら攻撃しよう。

▼中央の噴水を壊し、現れた敵を倒してから研究所へ。



■棒でグルグル回転して上のフロアへ

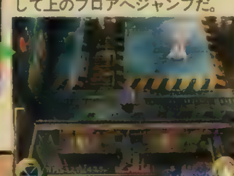
研究所にある「蒸気が噴き出している道」を強引に進むのはダメージのもと。ジャンプで横の道に渡り、蒸気を避けながら進もう。その道の突き当たりでは、突き出ている棒を利用して回転ジャンプだ。





▲蒸気を避けて道を進んでいくと、棒が突き出ている。その棒に向かってジャンプすると……。

▼棒につかまるとグルグル回転し始める。その勢いを利用して上のフロアへジャンプだ。



■敵→ゲートの順に攻撃

研究所を進んでいると、武装ゲートによって道が閉ざされる場面が何度かある。このゲートは2つの砲台を破壊しないと開かないぞ。正面から挑むのは危険なので、まずは周囲にいるザコを一掃。その後、ゲートを集中的に攻撃し、破壊していこう。



▲周囲にいるザコを倒してからゲートを攻撃しよう。



▶「しゅりゅうだん」の技を使えば楽に破壊できる。

■カプセルも必ず破壊だ

ピンチョロイドの製造マシンと思われる緑色のカプセルや、その周囲のコンピュータは破壊することが可能。これらの中にはHPやBPを回復するアイテムがギッシリ詰まっているのですべて破壊してアイテムを頂戴してしまおう。でも中には、敵が入っているカプセルも！ くれぐれも油断しないように。



▲カプセルは剣で攻撃すれば簡単に壊せる。



▲回復アイテムは、コンピュータの中にもあるぞ。

■スチームナイトヘッドは顔の部分を狙って攻撃せよ!

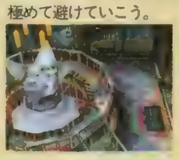
スチームナイトヘッドは顔以外の部分を攻撃してもダメージが与えられない。目から発射されるレーザーをジャンプで避けたら、ミサイルを避けつつ顔の部分を攻撃だ。



▲ゲット・イン技で攻撃するのがベスト。「しゅりゅうだん」の技なら2〜3発で倒せるぞ。



▲タイミングよくジャンプしてレーザーを回避。



▼ミサイルは着弾点を見極めて避けていこう。



リーダーズフォース トポ

リズム感よりも確実性で勝負

トポに対して通常の攻撃は無駄。ダンスを成功させる以外にダメージを与える方法はないのだ。3回のダンスを成功させれば勝利！

出：リカーバレル
攻：ブレイングウェイブ
画面下の電流

遅れても確実にボタンを押せばミスにならない

リズムに合わせて規定のボタン（画面でトポが移動した場所にあるボタン）を押せば成功となる。うまくできない人は、次のボタンが判明してから（トポの移動後）ボタンを押してみよう。少しぐらい遅れてもOKなので、成功率は上がるぞ。

遅くても確実に!



◀思い込みでボタンを押すと失敗する。

ミスするとダメージを受けるのでHP残量には注意

間違ったボタンを押したり、入力が遅すぎたりすると、ダンスは失敗！ ステージの下から吹きつける突風に押され、画面手前の電線に触れてダメージを受けるのだ。突風や電線は絶対に避けられないので、HPの残量が少ないときは要注意！ 失敗したときは覚悟を決めよう。



◀失敗すると突風が発生し、体が押されるのだ。



▼ダメージ量を把握し、危なくなったら回復だ。

クレスト＝ガーディアン タワー オブ デス

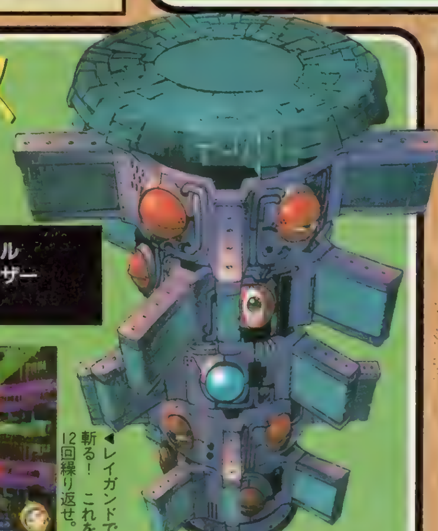
⊗ボタンを押して高度を調節しながら戦うベシ!



▲高さを調節してボスのコアを探すのだ。

タワー オブ デス(以下ボス）は円筒形をしていて目玉の数は合計20個。空の紋章を守っているぞ。

出：リカーバレル
攻：電撃、レーザー
精神攻撃



緑色のコアをレイガンドで攻撃

ボス戦の直前に空の巻が自動的に発動するため、ここでは終始ホバリング状態で戦うことになる。ボスのコアは、20個もある目玉の中のどこか！ ⊗ボタンを押したり離したりして高さを調節し、コアを探し出してレイガンドで斬りつけよう。コアの効率よい見つけ方としては、上下の階層が十分に見渡せる場所、すなわち2段目か4段目の高さがグッドだ。そこをキープし、左右にだけ移動しながら探そう。コアを12回攻撃すれば勝利となる。あせらず気長に戦うこと。



▲緑色に光っているコアを発見！

◀レイガンドで斬る！ これを12回繰り返せ。



▲目玉を仕切る壁に触れてもダメージになる。

電撃、レーザーの回避方法

電撃は、飛び出している上下の仕切りを結ぶように発生する。目玉の上を移動していれば難なく避けられるだろう。逆にレーザーは目玉から発射されるので、たとえ閉じている目玉であっても、その上に長く留まっているのは危険だぞ。



▲レーザーを避けつつ、コアを探そう。

精神攻撃の回避方法

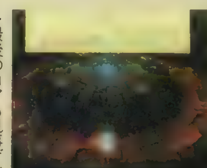
精神攻撃（目玉から発射される赤い光線）に触れると✚キーの操作が逆になる。必ず光線を発射しない目玉がどこかにあるので、急いでそれを探して素早く逃げ込め。



▲光線が発射されなかった目玉を探せ。

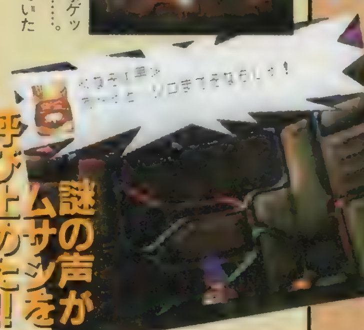
ボスを撃破しコアを入手!! しかし…

ボスを倒してコアを手にしたムサシ。いざ次の戦いへ向けて出発と思いきや、目の前に空の紋章が出現していることに気づいた。さっそく解放しようと紋章に近づくが……。この後、アッと驚く新事実が続々と判明。戦いもいよいよ佳境に突入！



▶最後のコアも見事ゲット。でも姫がまだ……。

▼ボスの下に隠れていた紋章に近づくと！



謎の声がムサシを呼び止めた!!

DATA CHECK

第4章から第6章までに登場する

アイテム、ゲット・イン技&出現モンスターリスト

今回の範囲で登場する各種アイテム、それにゲット・インできる技や出現モンスターのリストを一挙に公開！ すべてを入手するための参考にしよう。

伝説の武具

ピンチョフィールドからある人を救出し、その人と面会して「でんせつのぬの」を渡すと「でんせつのねぶくろ」、「でんせつのてぶくろ」が完成する。ただし入手できるのは一方だけ。よく考えて選ぼう。



◀「でんせつのぬの」を、救出したある人に渡すと…。

名称	入手場所・入手方法	効果
ベンケイブレス	ふたご山のいかだで下りた先の宝箱の「おおきなうでわ」を鑑定	特定の壁を登れる。壁に跳びつき□、△ボタンを交互に押す
ゲイシャベルト	遺跡の4つのステージ突破後に入手する「きたないベルト」を鑑定	2段ジャンプが可能になる。ジャンプ後にもう一度ⓧボタンを押す
サムライダマシイ	井戸を復旧後、宝箱から入手できる「よれよれシャツ」を鑑定	気合いゲージの溜まるスピードが速くなる
エキシャゴーグル	すいまの森の池で、水の巻を使用。宝箱内の「ひびわれメガネ」を鑑定	鑑定屋へ行かなくても、入手したアイテムが鑑定できるようになる
ヒキャクシューズ	フリーズパレス「ブルーアイ」の扉の奥。「まっかなボロぐつ」を鑑定	凍った斜面を滑らずに歩けるようになる。フリーズパレスで必要！
でんせつのねぶくろ	遺跡の4つのステージに続く通路。「ボウリング」の技を使って入手する「あつでのまきぬの」を鑑定。面会後、どちらか一方を選択する	野宿時に眠気を0%まで、HP、BPも回復する
でんせつのてぶくろ	〃	クリティカル時の攻撃力がアップする。こちらを選択するのが得策

五輪の書

第6章には、五輪の書を巧みに使わなければクリアできないトラップがドッサリ。それぞれの巻の効果や使い方などを忘れていると、先に進むことはできないぞ。下の表でもう一度確認しておこう。



◀向かい風に対しては、風の巻を使って進んでいこう。

名称	入手場所・入手方法	効果
地の巻	ふたご山の壁を登り、山頂にある石版をレイガンドで斬る	大地を揺らして敵を足止めすることができる。特定の岩を落とす
水の巻	教会の井戸の底にある石版をレイガンドで斬る	巨大な泡に包まれ、水面を自由に歩ける。水弾を発射して火を消す
火の巻	ガンリュー島。ナメクジ岩を突破し、水の巻で海を渡った先の岩場	氷を溶かしたり、燭台に火を灯すことが可能。特定の敵を燃やす
風の巻	2回目のスチームウッドのイベント後、貯水池の奥。壁を登った先	向かい風に逆らって進める。毒霧を吹き飛ばす。特定の地面を掘る
空の巻	スチームウッドの森から空の地へ向かい、そこのトラップをクリア	体が空中に浮き、地面に仕掛けられた罠の影響を受けなくなる

キーアイテム

フリーズパレスのホール2Fにある大きな扉は、3種類の「アイ」を持っていないと開けることができない。まずは「アイ」をすべて集めよう。またゴンドラパーツの穴の数も勘違いしやすいので注意！



◀ゴンドラパーツは、穴の合計数が4つで金縁のモノ。

名称	入手場所・入手方法	効果
カレンダー	村で起きる火事イベントの翌日、村長からもらえる	リカーバレルのカレンダーの迷宮を抜ける順番が記されている
あらじお	村で起きる火事イベントの翌日、村長夫人からもらえる	ガンリュー島への道を閉ざすナメクジ岩の前で使うと道が開ける
レッドアイ	「孤独な勇者に栄光あれ」の看板がある部屋で謎を解く	フリーズパレス1Fホールの「レッドアイ」の扉が開けられる
ブルーアイ	「レッドアイ」の扉の奥、「無傷の勇者に栄光あれ」の謎を解く	フリーズパレス左側エリアにある「ブルーアイ」の扉が開けられる
グリーンアイ	フリーズパレス右側エリア、「ダミー勇者に栄光あれ」の謎を解く	フリーズパレス右側エリアの「グリーンアイ」の扉が開けられる
ゴンドラパーツ	村から廃鉱に入り、地底湖と反対方向に進んだ一番奥	穴の合計数が4つで金色のパーツが正解。ゴンドラが復旧する
0番ハンドル	2回目のスチームウッドのイベントでフォレスからもらう	スチームウッドの入り口を開けるために必要
1番ハンドル	2回目のスチームウッドのイベントで1Fに落ちている	スチームウッドの1番のバルブを閉めるのに必要
4番ハンドル	2回目のスチームウッドのイベントで3Fで入手できる	スチームウッドの4番のバルブを閉めるのに必要
8番ハンドル	2回目のスチームウッドのイベントで4Fで入手できる	スチームウッドの8番のバルブを閉めるのに必要

回復アイテム

「なっとうペースト」は購入後から経過した日数によって効果が増大していくスグレモノ。出発前に購入しておけば、ボス戦の頃にはかなりの効果が期待できるようになっているハズ。ただし時間が流れない第6章の後半では効果に変化は出ない。





◀▼オススメの回復アイテムは「なっとうペースト」。長く村から離れる第4章や第5章の戦いで役立つぞ。

名称	価格	入手場所・入手方法	効果
くろぱん	80	パン屋で購入	BPが25回復する
しろパン	120	〃	BPが50回復する
チョコパン	150	〃	BPが80回復する
アミヤクイパン	240	〃	BPが150回復する
ミルク	70	〃	BPが10、HPが10回復する
ジャムサンド	450	〃	BPが300回復する
カンパン	300	〃	BPが100回復する
リカバージェル	150	雑貨屋で購入	HPが80回復する
Wリカバージェル	250	〃	HPが150回復する
リカバーC	500	〃	HPが250、BPが5回復する
リカバーEX	800	〃	HP全回復、BPが5回復する
リバイバーS	3000	〃	HPがゼロになっても、その場で復活。HP、BP全回復+毒消し
すっきりミント	120	〃	眠気が50%ダウン、BPが5回復
すっきりミントH	200	〃	眠気が90%ダウン、BPが5回復
ポイズンレス	250	〃	毒を消す、BPが5回復する
なっとうペースト	390	〃	HP50、BP50回復。日にちが経つほど効果がアップしていく(+25ずつ)
おおきなミカン	300	〃	HPが30、BPが10回復する
ライスボール	320	ある人を救出後、雑貨屋で購入できるようになる	HPが50、BPが100回復する
ワギュウおにぎり	520	〃	HPが300、BPが300回復する
いどみず	—	教会の井戸を調べる	HPが5回復する
薬草	—	敵を倒すとときどき出現	毒を消す
チョウジュベリー	—	ミンクーを捕まえる	HPの最大値がアップ

鑑定アイテム

第4章、5章で入手できる鑑定アイテムは、この8つ。第6章になっても、まだ見たことのないアイテムがあるなら取り忘れがあるハズ。探してみよう。



◀「エキシャゴーグル」があれば、その場で鑑定できるのだ。

名称	入手方法
よれよれながぐつ	宝箱内
へこんだヨロイ	〃
とんがりぼう	〃
あかいぬのきれ	〃
しろいぬのきれ	〃
くろいぬのきれ	〃
スルドイどうぐ	〃
しんぴのほねぐみ	〃

BRAVE FENCER 武蔵伝

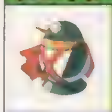
ゲット・イン技、モンスターリスト

第４章から第６章で、ゲット・インできる技は12種類だ。表中の「No.」は、下のモンスターリストのゲット・インできる技と対応。２つのリストを見て、確実に技をゲット・インだ。また「自動」はゲット直後から効果が発生する技、「任意」は◎ボタンを押すと発動する技を表している。

モンスターデータの見方

各データ欄の一番上がモンスターの名前。㊤：は出現する場所。㋘：はゲット・インできる技（技のないモンスターに関しては「なし」と表記）。㊯：は攻撃方法。そして一番下の欄では、モンスターの主な行動や対処法などを解説してある。

フェイクペンギン



㊤：フリーズパレス
㋘：なし
㊯：くちばし、マシンガン

お腹で滑りながら、一直線に突撃してくる。複数登場した場合は逃げてしまうのが無難。

No.	技名	対象モンスター	自動	任意	消費BP	効果
1	すっきりミント	クール・プラント	●		4	一定時間、さわやかな香りに包まれて、敵の睡眠攻撃が効かなくなる。また眠気が10%ダウンする
2	マッピング	マッパー		●	8	フリーズパレス内でのみ使える技。◎ボタンでマップが表示される。点滅している場所が現在位置だ
3	ダミーだこりゃ	マネラー		●	16	◎ボタンでダミーが出現。再び◎ボタンを押すと爆発する。フリーズパレスで「グリーンアイ」の入手時に必須
4	すごいなげわざ	スローガイ		●	8	敵を持ち上げて豪快に投げ飛ばす技。使う機会はあまりないので、一度試してみたらOKかも
5	スチールボディ	ストンプゴーレム		●	24	体が鉄のようになる。フリーズパレスの地面から槍が突き出ている通路は、この技で突破できる！
6	どろっぷきっく	カラテウルフ		●	4	強烈な跳び蹴りを放つことができる。ただし一直線にしか進めないので、動いている敵を狙うのは難しい
7	イヤナオモイデ	ニードラント	●		4	一定時間、嫌な気持ちになってしまい動きが鈍ってしまう。一度は試してみるのもいいが……
8	さんボール	ジャイアント		●	8	どんなものでも溶かす酸性の弾を発射できる。ニードラントを倒すときに役立つ技だ
9	けんじゅつ	ハイパール・コアール兵（赤）		●	8	雷光丸の剣先から、三日月状の真空刃を飛ばすことができる。ボスのコジローからもゲット・イン可能
10	スリーウェイ	ハイパール・コアール兵（青）		●	5	３方向に分散する弾を発射できる。◎ボタンを押し続けていれば連射も可能！　ただしBPの残量には注意だ
11	ほーみんぐ	ハイパール・コアール兵（橙）		●	10	追尾能力を持つバズーカ弾を発射する。狙っている敵とは違う敵を追尾することもあり、使い勝手は今一歩
12	しゅりゅうだん	ハイパール・コアール兵（緑）		●	50	破壊力バツグンの手榴弾を投げる。BPの消費量は多いが、それ以上の働きをしてくれるのは間違いない！

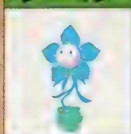
フェイクペンギン



㊤：フリーズパレス
㋘：なし
㊯：くちばし、マシンガン

お腹で滑りながら、一直線に突撃してくる。複数登場した場合は逃げてしまうのが無難。

クール・プラント



㊤：フリーズパレス
㋘：すっきりミント①
㊯：種

当たると氷漬けになる種を、３方向に飛ばしてくる。防御しながら接近して攻撃しよう。

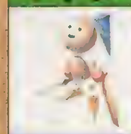
マッパー



㊤：フリーズパレス
㋘：マッピング②
㊯：体当たり、毒

ピョンピョン跳ね回りながら体当たりを仕掛けてくる。毒を受けるので要注意！

マネラー



㊤：フリーズパレス
㋘：ダミーだこりゃ③
㊯：雷光丸、レイガンド、雷撃

ムサシの動きを真似て攻撃してくる。レイガンドの回転斬りか、火の巻で倒そう。

スローガイ



㊤：フリーズパレス
㋘：すごいなげわざ④
㊯：投げ上げ

直接的な攻撃はしてこない。ジャンプでは届かない高い場所まで、投げてもらうベシ！

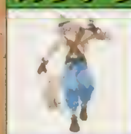
ストンプゴーレム



㊤：フリーズパレス
㋘：スチールボディ⑤
㊯：踏みつぶし

空中に浮遊していて、真下を通る者を踏みつぶす。倒すことはできない。

カラテウルフ



㊤：フリーズパレス
㋘：どろっぷきっく⑥
㊯：跳び蹴り

素早い跳び蹴りで一直線に突撃してくる。壁に追い詰め、連続斬りで倒していこう。

ニードラント



㊤：廃鉱
㋘：イヤナオモイデ⑦
㊯：体当たり

好戦的ではなく、ただ歩き回っているだけ。「さんボール」の技か、ゲット・インで倒せる。

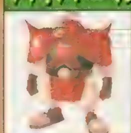
ジャイアント



㊤：廃鉱
㋘：さんボール⑧
㊯：酸

強力な酸を発射し、巣を徘徊する敵を撃退する。素早く懐に飛び込んで反撃だ。

ハイパール・コアール兵（赤）



㊤：リカーバレル
㋘：けんじゅつ⑨
㊯：ダッシュ斬り、通常攻撃

剣と盾で武装した強敵。１度投げ飛ばすと武器を落とすので、そのスキを狙おう。

ハイパール・コアール兵（青）



㊤：リカーバレル
㋘：スリーウェイ⑩
㊯：３WAY弾

コイツの３WAY弾は超厄介！　見かけたらほかの敵よりも優先して倒してしまうこと。

ハイパール・コアール兵（橙）



㊤：リカーバレル
㋘：ほーみんぐ⑪
㊯：バズーカ弾

追尾能力を持つバズーカ弾で攻撃してくる。真正面からではなく、回り込んで接近せよ。

ハイパール・コアール兵（緑）



㊤：リカーバレル
㋘：しゅりゅうだん⑫
㊯：爆弾

歩きながら爆弾を落としていく面倒なヤツ。倒したあとに落ちる爆弾袋にも近づくな！

ビッグローター



㊤：リカーバレル
㋘：なし
㊯：機銃

空中を飛び回る機銃。地上に降りたときにしか攻撃が当たらないので、そこを狙うこと。

ビッグウォーカー



㊤：リカーバレル
㋘：なし
㊯：火炎放射

火炎放射器による攻撃は強烈。周囲を回って陽動し、動きが止まったら背後から攻撃だ。

植え込みレーザー砲台



㊤：リカーバレル
㋘：なし
㊯：レーザー

ロックオン後にレーザーを撃ってくる。常に動き回っていれば、当たる心配はないハズ。

テキーラ像



㊤：リカーバレル
㋘：なし
㊯：レーザー

ロックオン後、目からレーザーを撃ってくる。動き回りながら接近して、連続斬りだ。

レーザーゲート



㊤：リカーバレル
㋘：なし
㊯：レーザー

ロックオン後にレーザーを撃ってくる。扉を破壊すると、自動的に砲台も壊れる。

スチームナイトヘッド



㊤：リカーバレル
㋘：なし
㊯：レーザー、ミサイル

回転レーザーはジャンプで回避。火の巻やゲット・イン技を使い、目を狙って反撃せよ。

武装ゲート



㊤：リカーバレル
㋘：なし
㊯：散弾

左右交互に弾をばらまいてくる。弾の軌道をよく見て回避し、両方の砲台を破壊しよう。

私立ジャスティス学園

今回は、『ジャスティス』の隠し要素と噂の育成モード「熱血青春日記」の秘密を徹底検証!

発売中 対戦ACT	▶¥6,800 ▶カプコン
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、MT、4P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

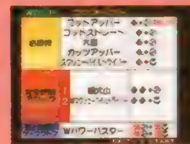
ＰＳ版『ジャスティス』で一番楽しいのは、なんといっても「熱血青春日記」。なかなか自分好みのキャラが作れなくて、ついつい何度もプレイしてしまう人も多いのではないでしょうか？　そんな人は、今回の記事を参考にしながら納得のいくキャラを作ってみましょう。強いキャラが完成したら、DPS-D10誌上で読者参加大会「電撃学園からの挑戦状」を開催していますので、こちらへの参加をお待ちしてます（ちょっとだけ宣伝）。（あご）

気になる隠し要素と「青春日記」を徹底解明!

アーケード版を完全移植した「アーケードモード」、それをバランス調整した「エボリューションモード」、さらに自分だけのエディットキャラを作ることができる「熱血青春日記」と、さまざまな要素の詰まったＰＳ版「ジャスティス」。今回は、４人の隠しコスチュームをはじめ、このゲームをより楽しくすること間違いなしの４つの隠し要素と、「熱血青春日記」で自分好みのキャラを作るために重要な３つのポイントを徹底攻略していくぞ！



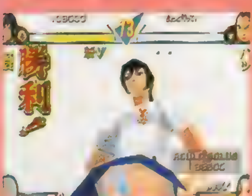
◀豊富な隠し要素を試してみよう。



◀自分好みのキャラを作ろう。

4+αの隠し要素

全部で４種類ある隠し要素を一挙公開。どれもファンなら嬉しいものだが、中でも隠しコスチュームは一部の技も違うので、まったく違う感じでプレイできるぞ。ぜひ一度お試しあれ。



▲ゲームをより楽しくする隠し要素が満載だぞ！

1)4人の隠しコスチュームの存在が判明!

ＰＳ版には、熱血隼人や風間醍醐といった新キャラのほかに、４人の女性キャラの隠しコスチュームが存在した！　外見だけでなく、ツープラトン攻撃や完全燃焼アタックも専用のものに変更されているぞ！

使用条件

隠しコスチュームを使用したいキャラで、ＩＰモードをクリア後、使用したいキャラにカーソルを合わせてＬ２ボタンを押しながら決定する。

ひなた2

体操着なら、いつにも増して大暴れできるぞ?



▲ひなた２のツープラトン技は、炎をまとったキックで攻撃するぞ。

いつも元気なひなたの隠しコスチュームは、真っ白なシャツにブルマ姿がまぶしい体操着。活動的なひなたにピッタリなコスチュームといえるね。

響子2

セクシーなシャツ姿で相手を悩殺しよう



▲響子２のツープラトン技は、大きなハートで相手を悩殺!?

ジャスティス学園の保健体育教諭である響子の隠しコスチュームは、大きめのＢＤシャツにホットパンツ。パジャマがわりに着ている服なのかな？

ティファニー2

シックな制服姿で、スマートに戦おう



▲アメリカンらしい、豪快なボディプレスが炸裂するぞ！

奇抜なコスチュームで戦うティファニーの隠しコスチュームは、シックなパシフィックＨＳの制服。普通のものよりグッと大人っぽい印象を受けるね。

夏2

爽やかな制服で夏の魅力が際立つ

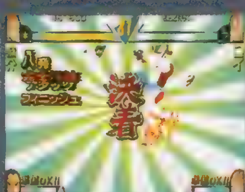


▲相手を打ち上げ、２人でアタックを決める「Ｗスカイアタック」。

サッパリした性格が魅力の夏の隠しコスチュームは、五輪高校の制服。シンプルな制服なので、夏の持っている、爽やかな印象が際立つコスチュームだ。

2)視点変更が可能!

キャラごとに、個性的な動きを見せてくれる勝利ポーズは、自由に視点変更することが可能。これで、普段のカメラアングルでは見えなかった部分も見ることができるぞ。



▶勝利が確定したらスタートボタンを押し続ける。



◀ポーズの細部を見ることも

変更方法

勝利画面までスタートボタンを押し続け、✚キーで視点を変更。

3)キャラの色が8種類

アーケード版では４種類しかなかったキャラの色が、エボリューションモードでは８種類に。自分好みの色でプレイできる。

選択方法

○、×、△、□、Ｒ１、Ｒ２、Ｌ１、Ｌ２のいずれかで決定する。



▲これが通常の１Ｐカラー。やっぱり似合っているよね。



▲こっちが新たに追加された新カラー。個性的！

4)響子のマッサージ

アナログコントローラを接続してから、「熱血青春日記」内の保健室に行くと、響子先生がマッサージをしてくれるぞ。また、五輪祭のメニュー画面でセレクトボタンを押してもＯＫだ。





▲▶ゲームに疲れたら、響子先生にマッサージをしてもらいながら休憩するのも、いいかもね。

 ©CAPCOM 1998

「熱血青春日記」で重要な3つのポイント

1年間の高校生活を通して、自分だけのエディットキャラを作ることができる「熱血青春日記」。ここからは、自分好みのキャラを作るうえで重要なポイントでもある、効果的なトレーニング方法、キャラタイプと必殺技の関係、アイテムの入手方法の3つのポイントを紹介するぞ！　今回の記事を参考にしながら、納得のいくエディットキャラを作ってほしい。

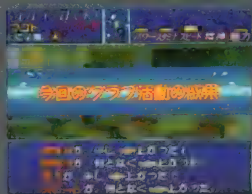


◀自分の作りたいキャラタイプに合わせて、計画的に育成していこう。

キャラメイキングのポイント1　トレーニングとパラメータの関係を知ろう

●トレーニングの仕組みを理解しよう

キャラのパラメータは、所属するクラブと月に一度行える自主トレによってほぼ決定される。とくにクラブ活動は、クラブごとに変化するパラメータの方向性が決まっているので、右の表を参考にして、自分の作りたいキャラに合ったクラブを選ぼう。クラブは毎学期ごとに変更できる。1年を通して、1つのクラブにこだわるより各学期ごとに変えるというのも手だ。



◀クラブごとのパラメータ変化を確認しよう

パラメータの秘密

- ●攻撃力……おもに全体的な攻撃力に影響する。
- ●防御力……おもに防御力に影響する。
- ●体力………体力ゲージの量に影響する。
- ●根性………根性ゲージの増え方に影響する。
- ●潜在能力…初期根性ゲージの数に影響する。
- ●スピード…必殺技の修得に影響する。
- ●パンチ……パンチ技の攻撃力に影響する。
- ●キック……キック技の攻撃力に影響する。

クラブ活動

クラブ活動は、キャラの方向性を大きく左右するので、慎重に決定したい。強いキャラを作りたいのなら、意外にバランスよくパラメータが上がる帰宅部がオススメ。

クラブ名	攻撃力	防御力	体力	根性	潜在能力	スピード	パンチ	キック
野球部	大きくUP	—	UP	UP	DOWN	UP	UP	UP
サッカー部	UP	UP	UP	—	DOWN	UP	DOWN	大きくUP
バレー部	UP	DOWN	UP	UP	UP	UP	大きくUP	DOWN
美術部	DOWN	UP	DOWN	UP	大きくUP	UP	UP	—
吹奏楽部	—	大きくUP	UP	DOWN	UP	DOWN	UP	UP
演劇部	—	DOWN	UP	大きくUP	UP	UP	—	UP
帰宅部	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP

自主トレ

自主トレは、行うトレーニングメニューを選択できるので、所属するクラブ活動で変化したパラメータをさらに鍛えるようにするといいだろう。

クラブ名	攻撃力	防御力	体力	根性	潜在能力	スピード	パンチ	キック
ランニング	DOWN	—	UP	UP	UP	DOWN	DOWN	—
腕立て伏せ	UP	—	—	—	—	DOWN	UP	—
腹筋	DOWN	UP	—	UP	—	—	—	—
ダッシュ	—	DOWN	—	—	DOWN	UP	—	UP
パンチトレーニング	UP	—	—	—	—	—	UP	DOWN
キックトレーニング	UP	—	UP	—	—	—	—	UP
読書	—	—	DOWN	UP	UP	—	UP	—

●ツープラトンの正しい選び方

パートナーと2人がかりで攻撃する「愛と友情のツープラトン」は、技ごとの性能差が非常に大きいので、どの技を選ぶかでキャラの強さにも影響してくる。ここでは、ツープラトンを3タイプに分け、それぞれのオススメツープラトンを紹介するぞ。キミのキャラに合ったツープラトンは、どれ？



▲威力だけを重視するのではなく、キャラに合ったものを選ぶと愛着がわくかもね。

攻撃力重視

オススメツープラトン

- ●人間大砲
- ●Wパワーバスター
- ●グランドスラム

どの技も高い攻撃力を誇っているが、豪快さを求めるならパートナーを相手に投げる人間大砲がオススメ。

攻撃力重視タイプのツープラトンは、人間大砲をはじめ、ヒット数が少なく、単発の攻撃力が大きいのが特徴だ。ただヒット数が少ないため、ボタン連打の成否によってダメージが大きく変わってくる。豪快な技でスカッと勝ちたい人や、毎回ボタン連打を成功させる自信のある人は、ぜひ、このタイプを使ってみよう。



▲連打が成功すれば、こんなに大ダメージを与えられるぞ。

ヒット数重視

オススメツープラトン

- ●島津流真正波拳
- ●血"獄
- ●ラストシンフォニー

このタイプはヒット数が多く、非常に爽快。なかでも、威力の高い島津流真正波拳が使いやすいだろう。

ヒット数重視タイプは、手数が多く、1発ごとの攻撃力が低い。ダメージもツープラトン技の中では平均的だが、ボタン連打によるダメージの増減は、1発ごとに判定されるため、相手にボタン連打で抵抗されても安定したダメージを与えられるのが強み。乱舞が好きな人や安定したダメージを求める人にオススメ。



▲やっぱり乱舞系の技はかっこいいよね。

見た目重視

オススメツープラトン

- ●究極の矯正術
- ●ガッツ百倍
- ●究極の愛の波動

変わった技が多い見た目重視タイプの中でも際立っているのが究極の愛の波動。屈辱技として使ってみよう。

ツープラトンの中には、威力や攻撃判定は強くないが、非常に見栄えのする技が存在する。本来なら「使えない技」に分類されるタイプの技だが、エディットキャラを作るときには、あえて強さよりも、見た目にこだわったタイプのキャラで、自分らしさをアピールするのも楽しい。キャラに個性を求めるならオススメ。



▲威力は低いが、精神的ダメージは大きい（はず）

私立ジャスティス学園

キャラメイキングのポイント2 各タイプの必殺技の特徴を理解しよう

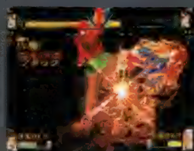
エディットキャラの使える必殺技は、ランダムではなく、キャラのパラメータによって4つのタイプに分類され、そのタイプ別に覚えられる必殺技が決定される。ここでは、エディットキャラが覚えることのできる必殺技をタイプ別に紹介するぞ！


◀各タイプの特徴を把握して必殺技を選ぼう。

万能タイプ

攻守ともに使える必殺技がそろっており、連続技も強力。最強を目指すならこのタイプを作ろう。

もっとも高いパラメータが要求されるタイプだけあって、使い勝手のよい、強力な必殺技がそろっている。このタイプの必殺技を使いたいなら、帰宅部で全体的にパラメータを高めるようにしよう。自主トレでは常に最も低いものを上げていくようにするといいぞ。


◀強力な必殺技で相手を蹴散らそう。まさに死角なし！

必殺技 レベル1	必殺技 レベル2	必殺技 レベル3	完全燃焼アタック レベル1	完全燃焼アタック レベル2	完全燃焼アタック レベル3
正波拳	幻影キック	咲桜拳	島津流正波拳	ダブル幻影キック	乱れ桜
実直拳	ジャンピングサーブ	雷鋭脚 大嵐	島津流実直拳	ファイヤーアタック	熱血クロスカウンター
裏斬り	スライディングキック	旋蹴舞	分身魔球	ハイジャンプ分身魔球	春一番
旋風脚	超豪速球	出席確認	春一番	爆裂Vゴール	分身魔球

バランスタイプ

とくに優れた技があるわけではないが、使いやすい技をバランスよく覚えるので安心して使えるぞ。


◀手軽に作れるけど、[illegible]

それほど高性能ではないが、使いやすい必殺技が多いバランスタイプ。求められるパラメータもそれほど高くなく、初心者にも扱いやすい。学期ごとにクラブを変えて、パラメータを平均的に上げていけばカンタンに作れる。そのため初めて作ったキャラはこのタイプが多いはず

必殺技 レベル1	必殺技 レベル2	必殺技 レベル3	完全燃焼アタック レベル1	完全燃焼アタック レベル2	完全燃焼アタック レベル3
ダイナマイトストレート	ツイスターアッパー	クロスカッター 真円脚	―――	トリプルツイスター	拡散クロスカッター
鉄砲突き	片翼の構	ビューティフルスピン	乱れ鉄砲突き	天獄への階段	ワンダフルキック
ゴッドラッシュ	ジャンピングサーブ	グルービーナックル	千本スパイク	ファイヤーアタック	噴火山
気合弾 流星キック	空中気合弾 ライジングキック	空中ライジングキック	全開流星キック	全開気合弾	空中全開気合弾
波動拳	ゴッドラリアット 春風脚	空中春風脚	真空波動拳	ヘブンズクロス	ファイヤー旋風脚
幻影キック	幻影ウエーブ 連撃拳	出席確認	ダブル幻影キック	空中ダブル幻影キック	ファイヤー連撃拳
タッチダウンウエーブ	裏裡門	ガッツアッパー 炎舞脚	スーパータッチダウン	気功塊	空中気功塊 ブローラッシュ
ロングシュート バイシクルキック	エキサイティングキック	ライジングキック	―――	爆裂Vゴール	スーパーエキサイティングキック

パワータイプ

スキの大きい必殺技が多いので、うまく連続技に組み込んで使っていこう！

パワータイプは、1発の攻撃力が高く、スキの大きい技が多い。単発では使いづらいが、連続技に組み込むことで大ダメージを狙えるぞ。このタイプを作るには、1年を通して1つのクラブに所属し、体力や防御力、キックなどといった1～2種類のパラメータだけを突出するようにして、高めていくといい。


◀スキが大きい技ばかりなので、根性カウンターに注意しよう。

必殺技 レベル1	必殺技 レベル2	必殺技 レベル3	完全燃焼アタック レベル1	完全燃焼アタック レベル2	完全燃焼アタック レベル3
ゴッドアッパー ゴッドストレート	大嵐	ガッツアッパー スクリューパイルドライバー	―――	噴火山	Wスクリューパイルドライバー
自給自足スパイク	触診伸身	雷神アッパー	春一番	スーパー雷神アッパー	死の介護
波動拳	空中正波拳	ゴッドラリアット 春風脚	真空波動拳	真空蒼空波動拳	ヘブンズクロス
回診	回転レシーブ	幻影キック	ファイアー旋風脚	空中ファイアー旋風脚	ワンダフルキック
破天の構	シャイニングセーブ	岩石落し	空中気功塊	破の連舞	島津流真実直拳
スタンプキック エキサイティングキック	ライジングキック	雷鋭脚	空中気功塊	―――	島津流雷鋭脚
鉄砲突き	ゴッドラリアット	咲桜拳	乱れ鉄砲突き	ヘブンズクロス	―――
片翼の構 昇天切開	炎舞脚	気合弾	―――	天獄への階段	全開気合弾
ツイスターアッパー	柏手破り	シャイニングセーブ	トリプルツイスターアッパー	島津流正波拳	―――
荒波四股	三日月キック	ライジングキック	爆裂Vゴール	春一番	―――

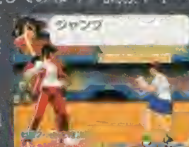
個性派(?)タイプ

使いにくい必殺技を駆使して、自分だけのオリジナルキャラをアピールしてみよう！


◀個性派タイプの[illegible]


▶使いにくい[illegible]

個性派タイプの必殺技は、威力が低いわりに使い方が難しい技が多い。ただ、ガード不能技をはじめ、おもしろい技が多いので、個性的なキャラを作りたいならこのタイプに挑戦してみよう。試験やイベントで失敗し続ければ、確実にこのタイプを作れるぞ。ウケ狙いキャラ？



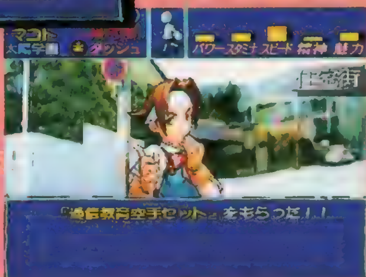
◀試験では、[illegible]れを待とう。

必殺技 レベル1	必殺技 レベル2	必殺技 レベル3	完全燃焼アタック レベル1	完全燃焼アタック レベル2	完全燃焼アタック レベル3
グルービーパンチ	表裡門	昇陽拳 石砕牙	―――	千本スパイク	真空天仰波動拳
豪快リード 殺人スライディング	スライディングレシーブ 六腑突き	連脚弾	―――	忌野流六腑突き	気孔塊

キャラメイキングのポイント3 友情の証、アイテムは確実に手に入れよう

エディットキャラのパラメータを上げてくれるアイテムは、自由行動時に発生するイベントで入手できる。アイテムは、クラブ活動やトレーニングと違い、パラメータが下がることがないので、強いキャラを作るうえで非常に重要になってくる。ここでは、「熱血青春日記」に登場する全アイテムと入手できるイベント発生場所、そして増加パラメータ値を大公開！　右の表を参考に、作りたいキャラのタイプに合わせたアイテムを確実に入手していこう。なお、バツから入手できる「忍者武芸秘伝ノ巻」は、イベント内の選択肢によって、スピードか体力のどちらかが上昇するぞ。





▲▶アイテムを入手するのとしないのとでは、パラメータにかなりの差が生じる。どれだけ多くのアイテムを手に入れるかも、強いキャラを作る重要なポイントになってくるぞ。特定のキャラだけでなく、いろいろなキャラと仲よくしよう。

全アイテム＋パラメータ増減表

キャラ名	アイテム名	月・場所	効　果
バツ	忍者武芸秘伝ノ書	9月　教室	パンチ、スピードor体力がUP
	たこ焼き	12月　教室	攻撃力、体力がUP
	あまった夕刊	突発	スピード、体力がUP
ひなた	ケーキらしきモノ	11月　教室	根性が大きくUP
	おそろいのヘアバンド	2月　教室	防御力が大きくUP
	通信教育空手セット	突発	攻撃力、キックが大きくUP
恭介	特別風紀委員章	1月　教室	潜在能力が大きくUP
	おごりのジュース	2月　体育館	体力が大きくUP
	はげヅラ	突発	防御力が大きくUP
将馬	将馬のバット	7月　教室	攻撃力、体力がUP
	赤のリストバンド	11月　保健室	パンチが大きくUP
	おごりの昼飯	突発	スピードが大きくUP
夏	夏のハンカチ	10月　体育館	スピードが大きくUP
	手作り弁当	突発	体力が大きくUP
	手作りケーキ	突発	パンチが大きくUP
ロベルト	ブラジルのコイン	10月　屋上	キックがUP
	ブラジルのコイン	11月　グラウンド	キックが大きくUP
	Jリーグチケット	2月　屋上	キックが大きくUP、スピードがUP
ロイ	指輪	突発	パンチが大きくUP
	ピアス	12月　グラウンド	防御力が大きくUP
	ロイの思い出の写真	2月　屋上	根性が大きくUP
ティファニー	挨拶代わりのキッス	突発	スピードが大きくUP
	本気キッス	突発	潜在能力が大きくUP
	ボーマンの上着	2月　体育館	防御力がUP
ボーマン	募金の羽根	突発	潜在能力が、キックがUP
	ボーマンの育てた花	突発	潜在能力が大きくUP
	十字架ペンダント	2月　保健室	パンチが大きくUP
エッジ	バリバリヘアスプレー	10月　保健室	攻撃力が大きくUP
	エッジのバンダナ	突発	潜在能力、スピードがUP
	外道ピアス	1月　体育館	根性が大きくUP
アキラ	ドクロシール	12月　体育館	根性が大きくUP
	マンガ カンフーライダー	2月　屋上	パンチが大きくUP
	バイクのキーホルダー	突発	スピードが大きくUP
岩	三色おにぎり	11月　体育館	体力が大きくUP
	ジャンボミックスおにぎり	突発	パンチが大きくUP
	岩特製にぎりめし	突発	攻撃力、体力がUP
英雄	スタミナラーメン	突発	体力が大きくUP
	島津英雄サイン色紙	11月　体育館	スピードが大きくUP
	島津流の極意初級編	1月　保健室	攻撃力がUP
響子	シールプリント写真	突発	根性、潜在能力がUP
	電話番号	突発	潜在能力が大きくUP
	響子先生の秘密	1月　保健室	キックが大きくUP
雷蔵	忌野流漢方薬	8月　保健室	体力が大きくUP
	忌野流護身術の本	11月　屋上	攻撃力が大きくUP
	忌野流通信講座	突発	パンチ、キックがUP
雹	雹の金ボタン	突発	防御力が大きくUP
	無銘の刀	2月　屋上	攻撃力が大きくUP
	忌野家伝来護身符	突発	潜在能力が大きくUP
隼人	熱血ハチマキ	10月　教室	根性が大きくUP
	熱血竹刀	突発	攻撃力、根性がUP
	燃える熱血赤ジャージ	突発	防御力が大きくUP
醍醐	男の学ラン	1月　屋上	防御力、攻撃力がUP
	極竜也ステッカー	突発	根性が大きくUP
	男の勲章	突発	キックが大きくUP

突発イベントとは？

突発イベントは、移動イベントのように固定されたものではなく、各キャラとの好感度の高さによってランダムで発生するので、欲しいアイテムが入手できるキャラと親密な関係を築くのがコツ。また、同性の突発イベントは基本的に発生しないが、どうしても同性から入手できるアイテムが欲しい人は、臨海合宿やクリスマスを同性と過ごしたり、異性に冷たい態度をとってみよう。同性の突発イベントが発生するようになるぞ。



◀顔を赤らめたら、突発イベントが発生する可能性大だぞ。

▼ 私立ジャスティス学園

DPS-D10にて、誌上大会「電撃学園からの挑戦状」開催！ 強者の挑戦を待ってるぞ！

絶賛発売中のDPS−D10では、「熱血青春日記」で作ったオリジナルキャラを募集して、誌上大会「電撃学園からの挑戦状」を開催している。大会概要は、DPSライターが支配する６つのリーグに分かれてトーナメント戦を行い、各リーグ優勝者はDPS−Dと決勝戦出場をかけて戦うのだ。まだ見ぬ強者たちに挑戦しよう。



▲キミの自慢のキャラを参加させよう。



◀DPS−Dの最強キャラたちがキミの挑戦を受けるぞ！

実況パワフルプロ野球'98開幕版

難易度が低めとはいえ、オールA選手を作るにはそれなりの攻略テクが必要。今回のデータを活用しよう。

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ ※「メタルギア ソリッド」体験版同梱
	▶MC(5ブロック)、AC、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今年の野球界はいろんなことがあってオモシロイですね。ゲームよりオモシロイです。大リーグではナマズと選手が交換トレード、高校野球の予選では相変わらずとんでもない大量点(122点)が入っちゃうし、女子ソフトボールでは真夜中に試合再開するし…。スポーツ新聞は見逃せません。と思ってたら、スポーツ新聞に野球解説者の西本聖氏(元巨人)が息子と「パワプロ」で対決、なんて記事(というより広告)が載ってました。ホントにオモシロイです。（アン）



これでキミにも超人選手が作れる！

サクセスモード（高校野球編）の主要データを完全掲載!!

今作では、比較的オールA選手が作りやすくなっているが、練習や試合で得られる経験点を把握して効率の良い練習計画をしていくことがやはり重要。同じ「高校野球編」でもN64版とは攻略法が異なるので、その点もチェックしよう。

サクセスへの道① キャラメイク

最初が肝心！ とくに投手はスタミナ重視!!

キャラメイクでは選手の初期能力値が決定される。基本的にはランダムで決定されるとはいえ、ボーナスポイントがどのように加えられるかということを知っていれば、ある程度希望どおりの初期能力値の選手を出すことができるぞ。とくに投手は、スタミナが低いと早い段階(1年夏)でレギュラーになった場合、試合で9回ももたない。初期スタミナ値が高い選手(D以上)が出てくるまで、キャラメイクを繰り返したほうがいい。野手は平均的に能力値が高い選手(オールD以上)がベストだ。

基本能力値

■体調：80　■タフ度：50

野手	投手
■ミートカーソル 右打：3 左・両打：2	■球速：130
■パワー：50	■スタミナ：30
■走力：8	■コントロール：60
■肩力：8	■走力：8
■守力：8	■肩力：8
	■守備力：7
	※初期のミートカーソルは、右打・左打・両打、すべて1となる

1 ランダムによるボーナスポイント

左で紹介した基本能力値に加え、全17パターン(右表参照)のうちどれかのボーナスポイントがランダムで加算される。初期能力値が気に入らない場合は、名前や趣味を変更すれば違うパターンになるので、いろいろな組み合わせを試そう。



◀キャラメイクがうまくいけば、こんな選手も出てくるぞ。

確率	No.	野手 パワー	野手 走	野手 肩	野手 守	野手 特殊能力	投手 球速	投手 スタミナ	投手 コントロール	投手 守	投手 特殊能力
8%	1	+30	+1	+3	+1	チャンス×、センス×	+2	+25	+40	+1	ピンチ×、センス×
	2	−	−	−	−	チャンス○	−	+30	+10	−	ピンチ○、センス○
	3	+5	+2	−	−	左投手○	+6	+10	−	−	左打者○
	4	+5	−	+2	−	バント○	+3	+10	+10	−	回復○
	5	+5	−	−	+2	チャンス○	+4	+5	+5	+2	ピンチ○
7%	6	+15	+1	+1	−	バント×	+4	+15	+30	−	ランナー×
	7	+15	−	+1	+1	バント×	+2	+20	+10	+1	ランナー×
	8	+15	+1	−	+1	左投手×	+3	+15	+5	+1	左打者×
	9	+5	+1	+1	+1	なし	+4	+5	+20	+1	なし
5%	10	+2	+2	+1	+1	しゃく	+5	−	+10	+1	花粉症
	11	+20	+1	+2	+1	花粉症	+4	+15	+15	+1	しゃく
	12	+20	+1	+1	+2	ケガしやすい	+6	+25	+20	+2	ケガしやすい
	13	+20	+2	+2	+1	チャンス×	+7	+30	+15	+1	ピンチ×
4%	14	+30	+1	+2	+2	左投手○	+6	+30	+20	+2	左打者○
	15	+40	+2	+1	+2	ケガしにくい	+8	+35	+30	+2	ケガしにくい
3%	16	+50	+2	+2	+2	センス×	+9	+40	+40	+2	センス×
1%	17	+50	+2	+2	+2	チャンス○、バント○	+10	+10	+40	+2	ピンチ○、回復○、センス○

2 成長タイプによるボーナスポイント

普通はマニュアルタイプでプレイするので、ボーナスポイントはなし。ただ、それ以外のタイプ(COM任せ)でも、ほとんどのパラメータをAにすることが可能だぞ。

	ミートカーソル	パワー	走	肩	守
おまかせタイプ	−	−	−	+1	−
1番打者タイプ	−	−5	+1	−	−
2番打者タイプ	−	−10	+1	−	+1
3番打者タイプ	+1	+10	−	−1	−1
4番打者タイプ	−	+20	−1	−	−1
8番打者タイプ	−1	−10	−	+1	+1
万能タイプ	−	−	−	+1	−
マニュアル	−	−	−	−	−

3 中学時代のクラブによるボーナスポイント

投手を育成する場合、スタミナにボーナスが付くクラブを選んだほうが無難。1年夏からレギュラーになると、スタミナの数値しだいでは終盤のイニングでヘロヘロになりかねない。そのために最初からスタミナを高くしておく必要があるのだ。また、特殊能力がボーナスとして入手できる美術部と囲碁将棋部は、初期パラメータがマイナスとなるものの、うまく育てればオールAも可能だぞ。

※帰宅部のランダムボーナスはNo.8になる。美術部は、野手「選球眼」・投手「リリース○」が、囲碁将棋部は、野手「逆境○」・投手「あと一人」、「抑え○」が付く。

	ミートカーソル	パワー	走	肩	守	球速	スタミナ	コントロール	変化球
野球	+1	−	−	+1	+1	−	−	+20	−
サッカー	−	−	+1	−1	−	−1	+20	−	−
陸上	−	−	+1	−1	−	−	+10	−	−
テニス	+1	−	−	−	−	+1	−	−	−
水泳	−	−	−1	−	−	−	+20	−	−
バレーボール	−	−10	−	+1	+1	−	−	−	−
バスケットボール	−	−	−	−	−	−	+10	+10	−
卓球	+1	−	−1	−1	−	−	−	−	+2
剣道	+1	+10	−1	−	−	−	−10	−	−
柔道	−	+20	−1	−	−	−	−10	−	−
帰宅	−	−	−	−	−	−	−	−	−
美術	−	−20	−2	−2	−2	−1	−20	+10	−
囲碁将棋	−	−10	−1	−1	−1	−1	−20	−20	−

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ㈳日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

サクセスへの道②

トレーニング

効率的な練習計画を立て無駄なく能力アップ！

１年目は、筋力ポイントとスタミナが大幅に上がるグランド整備と、監督＆キャプテンへの相談でそれぞれの評価を上げ（P.124の「評価条件」参照）、レギュラー獲得を目指していくのが基本だ。レギュラー獲得後の練習のコツは、持っている経験点を減らさないこと。筋トレ、ダッシュなどは、マイナス効果が高いが、マイナスされる経験点が０のときに行うなど工夫して、計画的にこなしていくことが重要になる。

育成の重要3ポイント

1 弱小高校で１年夏からレギュラーになれ！

弱小高校だと、１年夏からレギュラーになることができる。練習メニューを早めに充実させるためにも、弱小高校を選択したい。この高校はチーム力は低いが、自分が活躍しさえすれば試合に勝つことができるレベルだ。１年夏の甲子園での優勝も可能だぞ。



▶監督とキャプテンの評価を上げ、まずはレギュラーを目指せ。

2 監督の特訓イベントを最大限に活用しよう

監督に相談すると、しばしば起こる特訓イベントには、投手だとスタミナとコントロールがともに＋５となるものがある。通常練習よりも効率がいいし、発生率の高いイベントでもあるので活用していこう。ちなみに望月（弟）にも同様のイベントがある。



▶このイベントが起こらなければ、面倒でも必ずロードしよう。

3 「やる気」は常に絶好調をキープせよ！

これは今までのサクセスモードでも常識となっていることだが、「やる気」の状態によって練習で得られる経験点は異なる。下の表で表示している経験点は、【絶好調時の経験点～絶不調時の経験点】となっている。やはり「やる気」が絶好調の状態で練習したほうがお得なのだ。



▶全練習を効率よく行うためには、絶対に「やる気」をこの絶好調の状態に保っていこう。

トレーニングで得られる効果

野手　筋トレでパワーを上げろ

弱小高校で勝ち進むには、自分が活躍することが鉄則。まずは筋トレでパワーをAかBまでアップさせよう。そして特殊能力の「パワーヒッター」を入手。とにかく試合では自分がホームランを打って勝つという勝ちパターンに持ち込みたい。

トレーニング	プラス効果	マイナス効果
打撃練習	筋力【経験点÷2】　技術【経験点÷2】	体調−5
素振り	筋力【＋7～＋3】　技術【＋7～＋3】 タフ度＋10、キャプテン評価＋５ ※20回で「流し打ち」を修得	体調−5
走り込み	筋力【＋5～＋1】 タフ度＋15、監督評価＋8、キャプテン評価＋8	技術【−3～−7】 体調−20
グランド整備	筋力【＋12～＋8】　タフ度＋10、監督評価＋５、キャプテン評価＋５、チームメイト評価＋8	体調−20
筋力トレーニング	筋力【＋17～＋13】 タフ度＋10	敏捷【−3～−7】 体調−20
ノック	敏捷【＋10～＋6】　技術【＋14～＋10】 タフ度＋10、監督評価＋５、キャプテン評価＋5 チームメイト評価＋5（チームメイト評価100必要）	体調−20
ティーバッティング	技術【＋12～＋8】 タフ度＋5 ※10回でミートカーソル＋1（最初の１回だけ）	筋力【−1～−4】 体調−2
短距離ダッシュ	敏捷【＋17～＋13】 タフ度＋5、キャプテン評価＋５	体調−20
キャッチボール	敏捷【＋4～＋1】　技術【＋5～＋1】 タフ度＋5、チームメイト評価＋8 （チームメイト評価100必要）	体調−8

野手・投手ともに同じ効果の練習

トレーニング	プラス効果	マイナス効果
ボール拾い	筋力【＋4～＋1】　敏捷【＋4～＋1】 タフ度＋5、監督評価＋５、キャプテン評価＋５、チームメイト評価＋8	体調−5
守備の連携プレー	敏捷【＋7～＋3】　技術【＋7～＋3】 タフ度＋5、チームメイト評価＋10 ※20回で「返球○」を修得 （チームメイト評価100必要）	筋力【−1～−4】 体調−10
ストレッチ	技術【＋7～＋3】 タフ度＋15、体調＋10 ※30回で「ケガしにくい」を修得	なし

投手　まずはスタミナをアップ!!

投手の場合は、まず９回まで投げられるだけのスタミナが必要。ヘタすりゃ延長18回まで投げさせられることもある（監督はあまり投手交替させない）ので、スタミナをBぐらいまでは上げておきたい。監督の特訓イベントを活用しないと、超人投手作成は難しいぞ。

トレーニング	プラス効果	マイナス効果
投球練習	コントロール【（経験点＋やる気ポイント）÷7】 やる気ポイント：絶好調→12、好調→9、普通→6、不調→3、絶不調→0	体調−5
遠投	筋力【＋5～＋1】　タフ度＋15、 監督評価＋2、キャプテン評価＋2	体調−2
走り込み	筋力【＋5～＋1】 スタミナ【＋5～＋1】　タフ度＋15、 監督評価＋8、キャプテン評価＋8	技術【−3～−7】 体調−20
グランド整備	筋力【＋12～＋8】　スタミナ【＋5～＋1】 タフ度＋10、監督評価＋５、 キャプテン評価＋５、チームメイト評価＋8	体調−20
球速UP	筋力【＋5～＋1】 球速【139km/h未満→1回で＋1km/h】 【140～144km/h→2回で＋1km/h】 【145～149km/h→3回で＋1km/h】 【150～160km/h→4回で＋1km/h】 タフ度＋5、監督評価＋2、キャプテン評価＋2	コントロール 【2回で−1】 体調−10
コントロールUP	技術【＋7～＋3】 コントロール【＋6～＋2】 タフ度＋5、監督評価＋2、キャプテン評価＋2	球速 【10回で−1km/h】 体調−5
変化球	技術【＋7～＋3】 変化球の修得【5回で覚える】 変化球のレベルを上げる【4回でレベル＋1】 監督評価＋2、キャプテン評価＋2	筋力【−1～−3】 球速【5回で−1km/h】 体調−10
シャドウピッチング	技術【＋7～＋3】 コントロール【＋2～＋1】 球速【5回で＋1km/h】　タフ度＋5	体調−2
キャッチボール	敏捷【＋4～＋1】　技術【＋5～＋1】 コントロール【＋5～＋1】 タフ度＋5、チームメイト評価＋8 （チームメイト評価100必要）	体調−8

サクセスへの道③ 評価

各評価基準を把握してサクセスを目指せ！

監督とキャプテンの評価は、レギュラーになる前だけ注意すればいい。スカウト評価は試合をこなせば自然に上がる。だがチームメイト評価だけは……詳しくは右ページ参照！

初期評価	名門	普通	弱小
監督	0	40	80
キャプテン	0	40	80
チームメイト	120	120	120

「コメント別「周囲の評価」」

評価値	監督	キャプテン	チームメイト	スカウト
0〜15	あぁ彼？　もっとやる気を〜	〜いたかな？／まだいたの〜	最ッ低のやろうだぜ！	○○…？　聞いたことも〜
16〜47	まだまだ少年野球レベルだ。	〜一生使えん。／退部して〜	キッタネエ野郎だぜ。	○○…あぁ(学校名)だった〜
48〜79	あぁ彼ね。中学生レベルで〜	とても試合〜／もう野球は〜	ヤツのことはあまり話した〜	プロになりたい？　…冗談〜
80〜111	高校野球のレベルには〜。	もう少しレベルを上げて〜	あまり付き合いたくないな。	…あぁ彼か。今は興味ないね。
112〜127	もっと自分をみがかないと。	試合に出てもらう…かも〜	まぁがんばってはいるんだ〜	そこそこやるようだが〜
128〜143	そこそこ使えるようには〜	試合に出てもらうつもり〜	悪いヤツじゃないよ。	がんばっているらしいね。
144〜175	かなり高いレベルになって〜	なかなかよくやってる〜	割といいヤツみたいだね。	かなりイイものを持ってる〜
176〜207	彼には非常に期待してるよ。	アイツはイイ〜	部活じゃライバルだけど〜	彼ならプロでやっていける〜
208〜247	彼はプロでもやっていける〜	アイツあっての□□高校〜	○○はいいヤツさ。みんな〜	ぜひともウチの球団に来て〜
248〜255	彼なら絶対プロで通用する〜	アイツがいれば甲子園優勝〜	○○は最高だよ。アイツと〜	彼は球界の宝だ！　契約金〜

評価条件

レギュラーになるには？

●監督評価とキャプテン評価の平均：130以上
※ただし、監督評価は110以上、キャプテン評価は120以上必要。

キャプテンになるには？

●チームメイト評価：200以上

プロ入りするには？

●スカウト評価：190以上
●スカウト評価：160〜189のときは下の条件を2つ以上満たしていること。

野手
○ミートカーソル：5以上
○打撃パワー：120以上
○走力：13以上　○肩力：13以上　○守備力：13以上

投手
○スタミナ：120以上
○最高球速：140km/h以上
○コントロール：140以上
○変化球レベルの合計が７以上

サクセスへの道④ 試合

できるだけ試合数をこなして経験点を稼ごう！

試合では、１試合出場につき一定の経験点を稼ぐことができるとともに、プレー内容によって、監督、キャプテン、スカウトの評価がアップ（またはダウン）する。また、自分がキャプテンのときには、スカウト評価が大幅に上がりやすくなるというメリットもある。だが、キャプテンになると７回以降、全選手を操作することになるが、なぜか投手の花崎は、自分で操作して投げるより、ＣＯＭに任せたほうが抑えてくれたりする。キャプテンにはならないほうが、試合には勝ちやすいのかも……。

1 試合で得られる経験点

試合での活躍度は関係なく、試合に出るだけで一定の経験点が得られる。早めにレギュラーになり、試合を多くこなそう。

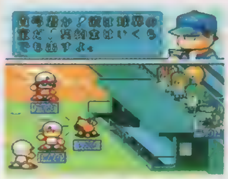


▶打者は甲子園で優勝しても、なぜか経験点が入らない。

野手	筋力・敏捷・技術【＋7〜＋3】
投手	球速【＋１／4km/h】 コントロール【＋4】

2 試合で上がる評価値

試合では自分が活躍することが鉄則なので、実際はあまり気にする必要はない。キャプテンになるとスカウト評価が上がりやすくなるが、ならなくても、試合に出てさえいれば、十分なレベルまでは必ず上がってくれるのだ。



◀ある程度試合に出ていれば、気がついたら最高の評価に、なんてことも。

キャプテンではないとき

	内容	スカウト	監督	キャプテン
野手	ヒット	+7	+5	+2
野手	二塁打	+10	+7	+4
野手	三塁打	+12	+9	+6
野手	本塁打	+15	+12	+8
野手	四死球	+2	+2	+0
野手	犠打	+3	+4	+0
野手	打点(1点につき)	+4	+4	+6
野手	凡打	−2	−2	+0
野手	三振	−3	−3	−1
野手	ダブルプレー	−5	−5	−2
野手	トリプルプレー	−2	−2	−2
投手	被安打	−3	−2	−2
投手	被本塁打	−8	−5	−8
投手	与四死球	−2	−2	+0
投手	失点	−6	−4	−4
投手	打ち取る	+6	+5	+2
投手	奪三振	+10	+5	+2
投手	試合途中で降版	−5	−5	−2
投手	途中降版してない	+7	+7	+5

キャプテンのとき

内容	スカウト
5点差以上で勝つ	+14
4点差で勝つ	+12
3点差で勝つ	+10
2点差で勝つ	+8
1点差で勝つ	+6
引き分ける	+4
1点差で負ける	+2
2点差で負ける	+0
3点差で負ける	−2
4点差で負ける	−4
5点差以上で負ける	−6

注 ※各評価の集計値は必ず最終的に【最高＋30〜最低－10】の間に固定。合計値が０のときは強制的に－１になる。投手は（全プレーに対する評価の集計値÷投球イニング）が１試合の評価となる（1／3イニングは１イニング）。

サクセスへの道⑤ チーム力アップ

強豪校に勝つためにチーム力も上げていこう!!

チーム力は何もしなくても上がっていくが、試合数や自分がキャプテンになることによっても、ボーナス的にアップしていく。ただ、弱小高校でも１年夏の甲子園で優勝できる難易度になっているので、チーム力を十分把握して試合に臨むのは、キャプテンになったときだけで良さそうだ。

1 試合でのチーム力アップ

試合を多くこなすほど、全選手の能力はアップしていくのだ。

地区予選	普段の練習の２週間分アップ
甲子園	普段の練習の３週間分アップ

2 練習でのチーム力アップ

普段の練習でのチーム力アップの度合いは、右の表でもわかるとおり、キャプテンであるときのほうが大きい（表内で＋１／４とあるのは、４週間で１ポイント能力が上がるという意味）。キャプテンのときには参考にしてほしい。

	能力	キャプテンである	キャプテンでない
野手	ミートカーソル	+1／4	+1／6
野手	パワー	+3	+2
野手	走力・肩力・守備力	+1／2	+1／3
投手	球速 0〜134km/h	+1	+1
投手	球速 135〜139km/h	+1	+1／2
投手	球速 140〜144km/h	+1／2	+1／3
投手	球速 145〜160km/h	+1／3	+1／3
投手	スタミナ	+6	+4
投手	コントロール	+8	+6
投手	変化球	+1／3	+1／4

チーム育成のポイント

キャプテンになった場合の効率の良い練習法とは？

まずは打撃力を重視して、一発長打の強力打線（甲子園でホームランを打つためにもパワーＢ以上）を作り、その後は守備力を強化。投手（花崎）はスタミナ→変化球の順に練習させておこう。球速はそのあとでも遅くないぞ。



▶チーム力は、定期的にチェックしていくことが大切。

サクセスへの道⑦ 特殊能力

最低限必要な特殊能力は必ずゲット!!

ランダムイベントが起こりにくいため、すべての特殊能力を入手するのは非常に困難。五十嵐先輩の退部イベント（2年目5月2週：チームメイト評価が208以上必要）や3年目の誕生日プレゼントなどの定期イベント、そして経験点と交換できる特殊能力だけでも確実に入手しておきたい。また野手の「選球眼」など、イベント入手がキツイ特殊能力は、キャラメイクでゲットする手もある。なお、入手イベントの情報は、公開されしだい、今後の攻略ページで紹介する予定。乞うご期待！

野手 「パワーヒッター」で一発狙い！

まずは監督への相談で起こる野球超人伝のイベントで「センス○」を入手。そして一発が狙える「パワーヒッター」、ヒットが出やすい「アベレージヒッター」など、打撃能力優先でいくと試合で活躍できるぞ。練習で入手可能な「流し打ち」「返球○」も忘れずに。

能力名	効　果
アベレージヒッター	低いライナー性の打球が飛びやすくなり、ヒットが出やすい （※強振以外のときに働く）
パワーヒッター	高い弾道の打球が飛びやすくなりホームランが出やすい （※強振のときに働く）
広角打法	強い流し打ちができる（流し打ちとのき、打球の速度が落ちない）
流し打ち	ぎりぎりまで引きつけて打っても、切れてファールにならない
対左投手○×	○：相手が左投手のとき、パワー＋10、ミートカーソル＋1 ×：相手が左投手のとき、パワー－10、ミートカーソル－1
チャンス○×	○：得点圏にランナーがいるとき、パワー＋10、ミートカーソル＋1 ×：得点圏にランナーがいるとき、パワー－10、ミートカーソル－1
逆境○	7回以降に負けているとき、パワー＋10、ミートカーソル＋1
サヨナラ男	9回以降で、もしホームランが出れば同点か逆転かリードを奪えるとき、パワー＋10、ミートカーソル＋1
内野安打○	打った直後、一塁へ向かう際のスタートが早い
ヘッドスライディング	きわどいタイミングのとき、一塁へヘッドスライディングし、 少しだけ早く塁につく
盗塁○	スタートの加速が良く、さらにスライディングも早い
返球○	外野手が内野に返球するとき、送球がそれない
キャッチャー○◎	○：投手のスタミナが減りにくく、制球力も増し、ピヨリにくくなる ◎：すべての面で「キャッチャー○」よりもさらに効果大
体当り	本塁でのクロスプレーのとき、キャッチャーに体当りをし、 きわどいタイミングのときには、1／4の確率で球がこぼれる
ブロック	体当りしてきた野手を1／2の確率ではじき返す
選球眼	ストライクゾーンが標準のものに比べ、上下左右に1ドット小さい。ただし、 画面ではわからない（「クサイところ」の逆）
満塁男	満塁になると能力が上がる。パワー＋10、ミートカーソル＋1
お祭り男	オールスター戦と日本シリーズに限り、パワー＋10、ミートカーソル＋1

投手 やはり投手は「重い球」

投手で最優先したい特殊能力は「重い球」と「ピンチ○」。ただし、監督の野球超人伝イベントで「ピンチ○」が入手（ちなみに投手には「センス○」はない）できるので、「重い球」は経験点でゲットしたい。試合で投げるときのためにも、早めに入手しよう。

能力名	効　果
回復○×	○：ペナントレースモードで休む日数が1日少なくなる ×：ペナントレースモードで休む日数が1日多くなる
寸前×	先発したときに勝利投手の権利が生じる5回、または9回に勝っていると、 勝利を意識してしまって、コントロールが－32される
リリース○	変化球と直球のリリースポイントのアニメが同じで区別がつかない
ランナー×	セットポジションで投げるのが下手で、 ランナーを背負うとコントロールが－32される
ピンチ○×	○：神経が太くて、なかなかピヨらない ×：精神的に弱くて、ピヨリ状態になりやすい
対左打者○×	○：相手が左打者のとき、打者のパワー－10、ミートカーソル－1 ×：相手が左打者のとき、打者のパワー＋10、ミートカーソル＋1
あと一人	あと1人抑えれば勝てるという場面でのみ、球速とコントロールが初期の状態に戻る
重い球	打者の打撃パワーが－10される
クサイところ	ストライクゾーンが標準のものに比べ、上下左右に1ドット大きい ただし、画面ではわからない
抑え○	5回以降で勝っているとき、または同点のとき、コントロールが良くなる
尻上がり	先発したとき、回を追うごとに調子が出てくる（変化球と球速に影響） 1回…絶不調、2回…不調、3回…普通、4回以降…好調 （※選手の試合開始時の調子と差し引きした調子が能力に影響する）
ムラッ気	絶好調のときは手がつけられないが、普通以下だとまるでダメ

野手・投手共通の特殊能力

バント○×	○：バントの打球が転がりやすい ×：バントの打球がフライになりやすい
雨男	雨の影響を受けず、野手だと雨天時にパワー＋10、ミートカーソル＋1
人気者	投手：マウンドに上がったときの声援が大きい 野手：バッターボックスに入るとスタンドから、歓声が湧く
センス○×	○：能力を入手するのに必要なポイントが1割引きになる ×：能力を入手するのに必要なポイントが1割増しになる
ケガしやすい ケガしにくい	しやすい：故障率が高くなる しにくい：故障率が低くなる

やっぱりあった！ 隠し要素大公開！

「データ処理」のパスワード入力画面で、以下のパスワードを入力すると、隠れOB選手6名と地方球場が登場するぞ。

隠れOB選手の強制リリース

張本……「あんだせいぞうきはりもと」
衣笠……「てつじんきぬがさ」
山本(浩)…「だいそつさいたほんるいだやまもと」
野村(克)…「さんぜんしあいしゆつじようのむら」
王………「せかいのほんるいだおうおう」
長嶋……「めいくどらまみすたあながしま」

地方球場を選択可能にする

「こうしえんゆうしよう」

特報 「DPSリーグ'98」ついに開幕!!

全選手サクセスモードで作ったオリジナルチームによる読者参加大会「DPSリーグ'98」を開催するぞ！　チームデータの入ったメモリーカードで対戦するこの大会は、6チームによるリーグ戦をCOMのオートで行い、1次リーグの優勝者が2次リーグへ、2次リーグの優勝者が、3次リーグへ……といった方式で進めていく。優勝者には賞品として、コナミさん提供の豪華「パワプロ」グッズと「11月発売予定の電撃PlayStation D12にすべての選手データが収録される権」を贈呈。以下、順位に応じて豪華賞品を検討中だ。**応募しめ切りは9月10日（当日消印有効）。**リーグの最終結果は、10月9日発売のVol.87にて発表するぞ。右の応募のきまりをよく読んで、キミの自慢のチームを、ぜひ編集部まで送ってほしい。決戦のときは近い！

応募のきまり

■チームデータと、そのチームを構成する選手データの入ったメモリーカード（出場は1人1チームまで）を封筒に入れ、①郵便番号、②住所、③氏名、④性別、⑤年齢、⑥職業（学年）、⑦電話番号、⑧カナで4文字以内のチーム名を明記した用紙と、返送用封筒（※欄外注）を同封のうえ、応募してください。
■全選手、サクセスモードで作成した選手に限る。パスワードコピーなどの不正はチーム失格とします。

あて先

〒101-8305　(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部「DPSリーグ'98」係まで

報告 編集部対抗「サクセス大会」にて、本誌が堂々の優勝!!

去る8月4日、サクセスモードで作ったチームによるゲーム誌対抗戦「オレのパワ[illegible]
[illegible]
は惨敗でした（優勝はザ・プレイステーションさん）。どうも、すいません……



◀[illegible]

【※】同封するメモリーカード返送用の封筒にも、必ず送料分の切手を貼り、自分の郵便番号、住所、あて名を書いておくこと。送料は、郵送距離、封筒の重さによっても異なりますが、最低でも90円はかかります。これらは郵便局で確認できます。なお、メモリーカードにも氏名とチーム名を必ず明記のこと。

お嬢様特急

メインキャラの攻略に一段落ついたら、乗務員さんたちと仲良くなってみるのも楽しいぞ!!

発売中	▶¥6,800(CD2枚組) ▶メディアワークス
AVG	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

複雑な攻略手順が必要なゲームが多いなか、気軽に楽しめて、しかも全体のボリュームが充実している「お嬢様特急」は、かなりオススメできる内容だと思います。女の子がよく出現する車両をメインに会話を繰り返し、観光地でちゃんとデートをしていればハッピーエンディングが簡単に見られるはず。13人＋５人とターゲットになる女の子が多いから、何度も楽しめるしね。お気に入りの女の子以外もちゃんとクリアしてあげよう！　（さとちー）

うれしたのし全員イベント

このゲームには、それぞれのキャラクター個別のイベントのほか、乗車しているメンバーによる全員イベントも用意されているのだ。ゲームクリア後に表示されるメニューで、これまでに見た全員イベントを確認することもできるけど、ほとんどの人が虫食い状態で気になっていると思われる。そこで全員イベントの一覧表を大紹介!!　これで、クリア後の思い出アルバムもバッチリ埋まるぞ。





▼なごやかな５人の記念写真だけど、よ～く見るとバックに怪しいモノが……。もしかしてコワ～イ心霊写真!?

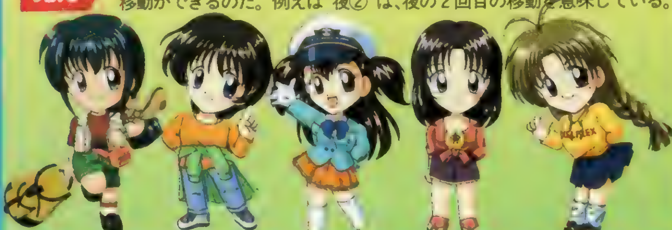


▲にぎやか３人組と、さとみ、緑の５人で名古屋城をバックに記念撮影するのだ。

◀美女たちとの混浴……そんな夢が浅間温泉でかなうのだ。ついでに記念撮影！

停車駅	日時	場所	参加者
札幌	１日・夜①	ラーメン横町	星奈・真美
青森	２日・夜②	新町通り	星奈・真美・つばさ
仙台	４日・夜①	定禅寺通り	星奈・真美・つばさ・愛
東京	５日・昼②	浅草	星奈・愛・エレナ・小麦
松本	７日・朝②	浅間温泉	愛・エレナ・小麦・みらい・さとみ
金沢	８日・朝②	能登半島	愛・エレナ・小麦・みらい・さとみ
名古屋	9日・朝②/昼①	名古屋城	エレナ・小麦・さとみ・秋子・緑
京都	10日・夜①	祇園	エレナ・小麦・秋子・緑・風音
大阪	12日・朝②	梅田空中庭園(内)	秋子・緑・風音・静花・菜々子
広島	13日・昼①②	厳島神社	秋子・緑・風音・静花・菜々子
博多	13日・夜②	中洲	風音・静花・菜々子

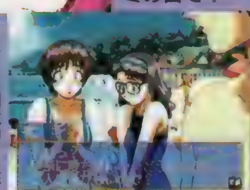
表の見方　表中の日時の表記で数字が付いているのは、その時間帯での移動する回数を表している。時間帯には朝、昼、夕方、夜があり、それぞれ２回ずつ移動ができるのだ。例えば"夜②"は、夜の２回目の移動を意味している。



水着イベント　湘南

東京で発生する特殊な全員イベントは、なんと湘南海岸での水着イベント！　発生条件は、東京で誰ともデートの約束をしないで、つばさと真美が下車していること。すると朝に、小麦とエレナが主人公の個室を訪ねてきて、海に誘ってくれるのだ。ここでのイベントは、今までに乗車してきた女の子が総登場するんだけど、その真意はキミの目で！



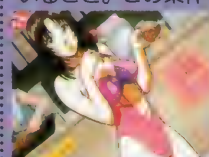


▶みんな個性的な水着で、ドッキドキだぞ。

▲やっぱり、夏といえば海に美女の水着姿！

水着イベント　岡山

ゲーム後半に登場する女の子たちの水着姿を見ることができる、うれしいイベントが岡山のビーチなのだ。条件は、岡山駅に到着した時点でさとみ、秋子、緑、菜々子、静花、風音の６人が乗っていて、みらいとかなり仲のいい状態で彼女が下車していること。この条件を満たして岡山駅で下車すると、イベントが発生。美女たちの水着姿を堪能しよう。





▶しっかり目に焼き付けておこう!!

▲普段からは想像がつかない緑の水着姿。

小停車駅のイベントも見逃すなっ!!

超特急ヴェガには短時間停車する小停車駅があり、ここにもイベントが用意されている。イベントが発生する駅は決まっているのだが、女の子によってはそれまでにある程度仲良くなっていないと発生しないイベントもある。女の子と仲良くなるには小停車駅までに車内、車外で何度も出会って会話しておくしかない。特に風音はイベントの起こる停車駅どうしの区間が短いうえ、重要なイベントが発生するので草津から小郡区間は彼女を重点的に追いかけよう。



◀駅のホームで記念写真。思い出を残そう。



▲ストーリー上、重要なイベントもあるので、しっかりチェックしておかないとね！

停車駅	イベント内容
旭川	真美の写真撮影
水戸	愛の写真撮影
糸魚川	さとみの虫の声イベント 愛の写真撮影
岐阜	迷子をなぐさめる緑のイベント
草津	風音の小鳥イベント
岡山	風音の小熊のイベント ７人の記念写真
小郡	風音の写真撮影

 ©Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス

これでバッチリ！サブキャラ5人の恋愛指南

さて、13人のメインキャラは全員クリアできたかな？　ところでこのゲームには、メインキャラのほかにもヴェガで働いている５人の乗務員さんがいるんだけど、この５人もメインキャラと同様、コミュニケーションを通じて親しくなることが可能なのだ。しかも、親密になればイベントが発生して、デートまでできるぞ。ここでは５人の攻略法を完全フォロー！　それぞれに条件が異なるので、しっかりチェックしよう。



▲全キャラ共通の攻略要素として、目的の女の子と繰り返して会うことが基本条件になっているのだ。

ヴェガ車掌 美弥 澪

車掌室へ地道に通って会話を繰り返せば次々と澪のイベントが発生するぞ



澪を攻略するには、まず車掌室を何度も訪ねて「友達を捜している」を選択する。これにより彼女と仲良くなっていき、次のイベントが発生するようになっているのだ。親密になるのは単純に会った回数なので、表を参考にしてイベントが発生する各車両へ移動だ。



▲なんともセクシーなお姿♥　思わずヒップに目線がくぎ付け。

会う回数	車両	イベント
9回以上	動力車	車掌の見回り
17回以上	客車２	落とし物
25回以上	客車１	ゴミ拾い
32回以上	客車２	車掌の髪
40回以上	客車３	落とし物
48回以上	客車１	車掌の疲労
56回以上	客車４	蝶を捕まえる
64回以上	動力車	最高の車掌さん



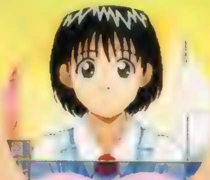
▲普段は帽子で見ることができない、彼女の長髪。

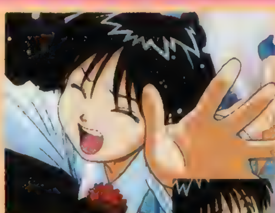


▶博多に着いたら、夜の２回目の移動で中洲へ行こう。

売店員 根岸ちひろ

ガイドブック購入が仲良くなるポイント！





◀転んだときの彼女の表情が、とってもグ～です。

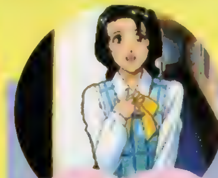


▼ベンチに座って恋人気分のちひろ。いい雰囲気です。

ちひろの場合、稚内から出発した後、大阪までの各駅区間ごとに売店でガイドブックを購入するのが条件。順調にいけば客車で彼女が転ぶイベントが発生する。大阪駅に到着したら売店へ行き、「観光地には行っていない」と答える。

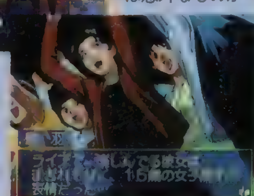
コンパニオン 神岡しのぶ

娯楽車のミニゲームが２人の距離を近づけるぞ





◀私服姿の彼女はいつもと違う雰囲気でドキドキ！

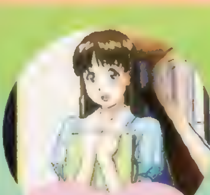


▼コンサートに夢中になる彼女の姿は意外なものが…。

しのぶの場合、稚内から出発した後、大阪までの各駅区間ごとに娯楽車で１回ずつ遊んでいくのが条件。すると彼女が自己紹介をしてきて、次に客車でイベントが発生する。ただし、この間にガイドブックを１冊でも購入してはダメ！

ウエイトレス 成田その子

しっかり食事をとらないと恋の進展は望めない！





◀スープをこぼしてしまい、あせってふくその子。



▼デートで無邪気にはしゃぐ彼女の表情が印象的。

その子の場合、稚内から出発した後、大阪までの各駅区間ごとに食堂車で食事をとるのが条件。ただし、その子が登場したときだけに限る。メニューはどれでもＯＫだ！　するとイベントが発生し、自己紹介されて大阪でデートできる。

ウエイトレス 羽田けさみ

けさみがいるのを確認しておいしい料理を食べよう





◀転んだ際、下着が見えたか気にするけさみ。



▼ごちそうを前にして、とっても満足そうな彼女。

けさみの場合、稚内から出発した後、東京までの各駅区間ごとに食堂車でけさみがウエイトレスとして登場したときだけ、食事をとることが条件。観光地で停車中に社内で食事をすると、彼女の自己紹介イベントが発生するぞ。

【お嬢様 Info】『お嬢様特急』のラジオドラマを3話分収録したラジオドラマCD『faraway vaga 2nd HALF』発売中(価格2718円／税別　発売／PolyGram)。風音、みらい、秋子などゲーム中では後半で登場する女の子をメインに、3話分のドラマとエンディング曲を収録。『お嬢』ファンならチェック！

ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記

今回は、CD3枚組の大ボリュームで帰ってきた『ドキプリ』最新作の基本攻略編をお届けしよう。

9|23 育成SLG ▶¥5,800(CD3枚組) ▶エクシングエンタテイメント ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

個人的に前作からのファンだったんで、楽しくプレイさせて頂きました。でも、最初のサンプルROMでは育成面が簡単だったのに(これで攻略を進めていた)、最新版ROMだとライバル校がかなり強めに設定されていたのでキビしかったです。もう、XINGさんったら〜(笑)。ま、でもかなりラブラブなゲームになったし、新キャラの葵ちゃんもカワイイし、かなりハマれるかも。特にCD(ラジオ)ドラマの「ドキプリ」が好きな人にはオススメ。 (袋)

野球も恋もOK! の名監督への手引き

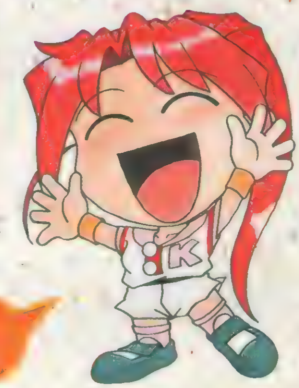


▲最初は監督(プレイヤー)の指導力を「高め」に設定するのがいいだろう。

▼マジメに育成に取り組まないと、練習試合レベルですら勝つのは難しい。



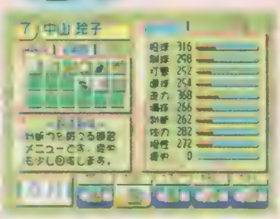
各種練習メニューの強化や個別特訓、全キャラクターへの恋愛シナリオの追加など、前作と比べてあらゆる面で格段にパワーアップしたこの『熱血乙女青春記』。発売直前の攻略となる今号では、特に序盤の育成面で疑問を抱きやすい点をピックアップして、Q＆A形式でまとめてみたので育成時の基本として覚えておこう。また、後半のページでは恋愛イベントを発生させるために必須の「女の子の出現場所の傾向」も紹介しているので、参考にしてほしい。



みんな! これが『熱血乙女青春記』の攻略ポイントよっ!



育成の基本は"オート"で大丈夫って本当ですか?



▲最初は、1人1人キチンと練習メニューを入力してあげよう。

半分、本当。監督が練習内容を指示しなくても各選手個人が自由に練習を行う「自主性に任せる」モード(勝手に命名)は、便利な反面、主に弱点強化が中心という欠点もある。序盤は特に得意分野を伸ばす育成をしないと、試合に勝つことは難しい。ゲーム開始直後は、ある程度チーム力が付くまでは控えたほうがいいだろう。

Point①



魔球や秘打はどうすれば覚えられるでござるか?

必殺技は5つに分類されており、これらを習得するには「魔球か魔送球なら投球」、「秘打なら打撃」、「秘走なら走り込み」、「気合ならノック」というように関連の練習を続けるのが効果的だ。だが、どの必殺技を覚えやすいかは、キャラごとの特性。実は初期ポジションが大体の素質(内外野なら魔送球、クリーンナップなら秘打など)に対応しているので参考にするといいだろう。



◀野々原は最初から、魔球を持っているぞ。

Point②



先輩! 私たちにピッタリのポジションってありますか?

新キャラオススメポジションは?

工藤美奈子 万能型。潜在能力は高い。代打などにもOK。	**神田紗由里** 実は万能型。水無月との新バッテリーも良い。
水無月葵 ピッチャー、ファーストなど内野手向き。	**千堂アリサ** 外野手向き。林の代わりにライトとか?

今回参戦した3人の新キャラと、前作にも登場した工藤に、初期ポジションはない。"使わない"のも手ではあるが、水無月以外は素人の彼女たちをどう育成するのかも、勝利へのポイントの1つ。左でオススメポジションを紹介しておくが、好みによる豪快なポジション変更は、本作の醍醐味なので、あくまでも目安程度にしておこう。

Point③



特訓ってホントに効果あるかぁ 河合、知りたいですぅ〜

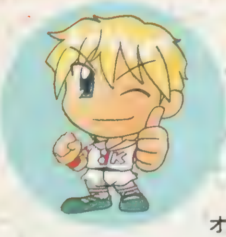
個別特訓は、短期間でパラメータをアップさせるには最適だが、疲労もかなり溜まってしまう。特に試合前などに急場の練習として行うと、逆効果にもなりかねないので注意しよう。また、このほかにも特訓は選手との信頼関係を築くのに一役買ってくれる。極端な話、「特訓は信頼度のアップ」と割り切るのも手だぞ。



◀特に初期値の低い新キャラには効果的。ちなみに信頼度が高くなると、試合で監督の指示を聞いてくれやすくなる。

Point④

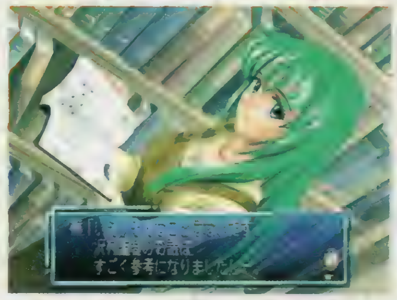
 ©XING 1998 キャラクターデザイン・作画監修／香川久



これであの子をバッチリGETだぜっ!!

女の子別出現場所リスト

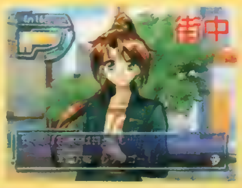
各女の子との恋愛シナリオ進行のカギを握っているのは、1にも2にも「会った回数」だ。だが、広い街中を、しらみ潰しに歩くのはかなりの労力を要するだろう。そこで今回は、各女の子が出現しやすい場所を下にまとめてみた。必ずというわけではないが、そこに行けばかなりの確立でお目当ての女の子に会うことができるハズだ。



◀ライバル高の楠にも恋愛イベントの存在が発覚!? ということは……?



“野球バカ”の野々原といえど、休日は出かけることもある。そんな彼女のお気に入りは、「街中」と「駅前」。また、校内では「グラウンド」や「部室」で会える。



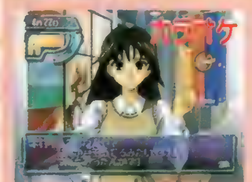
野々原　千晶



いかにもマジメそうな牧野とは、「図書館前」で会うことが多い。校内では「家庭科室」をメインに、「グラウンド」、「部室」などにもよく出現するぞ。



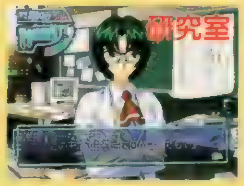
牧野　泉



自称“ナニワっ娘”の元気な木村は、「カラオケ」や「駅前」、「公園」などによく登場する。校内では、「家庭科室」がかなりのお気に入りのようだ。



木村　由佳



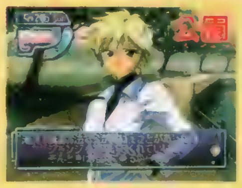
怪しい発明で野球部を支えている(?)浅井は、「駅前」や意外にも「剣道場前」にいることもある。校内では当然ながら、「研究室」を中心に行動している。



浅井　真弓



「駅前」や「街中」、「公園」などをブラついていることが多い滝沢。校内では「部室」や「グラウンド」にいることも多く、野球に対してはかなりマジメらしい。



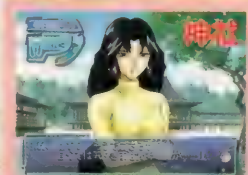
滝沢　馨



新入生よりもよっぽど幼く見える河合。「街中」、「遊園地前」、「プール前」など遊びのスポットで会えるだろう。校内ではまれに「校門前」や「2年教室」にいる。



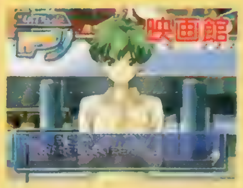
河合　弘子



ござる口調の須永は、当然……というか「剣道場前」や「神社」で会える。校内にはほとんどいないようだが、「校門前」や「体育館」などにいる場合もあるぞ。



須永　知美



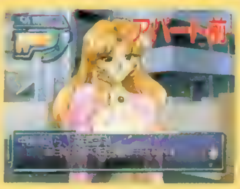
林は「映画館」がお気に入り、ほかにも「街中」などで会えるだろう。また、校内ではごくまれに「校門前」などにいるが、ほとんど会えないと思ったほうがいい。



林　恭子



お嬢さまな雰囲気を漂わせる中山は、「街中」や「美術館前」、そしてなぜか「アパート前」で出会える。校内では「2年教室」や「校門前」をチェック。



中山　玲子



外見のゴツさに反して気弱な性格の工藤は、「図書館前」や「アパート前」に出現する。確率は低いが、校内でも「校門前」や「体育館」などで会えることもある。



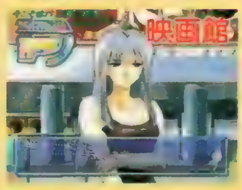
工藤　美奈子



犬の右近の散歩が日課の水無月とは「河原」でよく会える。また、「遊園地前」にもいるようだ。校内では、「1年教室」にいることが多いらしい。



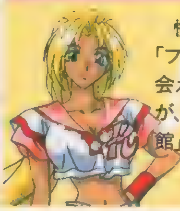
水無月　葵



あまり娯楽と縁がないような神田だが、意外にも「プール前」、「カラオケ」、「駅前」、「映画館」などにいる。校内では、水無月と同じく「1年教室」がメイン。



神田　紗由里



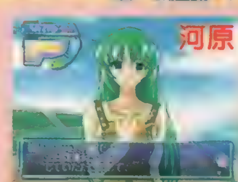
怪しげな日本語を話す千堂は、「ファミレス前」や「プール前」で会える。また、会うほうが難しいが、校内では「校門前」や「体育館」にも出現することもある。



千堂　アリサ



唯一、霞ケ浦ナインじゃない楠。彼女とは「河原」、「神社」で会うことができるだろう。また、他校の生徒なので、校内では会うことはできない。攻略はキビしめ?



楠　芹香

電撃コンストラクション

落ちゲーやろうぜ!

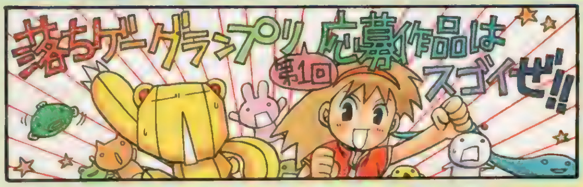
これから応募しようとしている人必見。ちょっと難しいグラフィックツールの使い方を解説!

発売中 ETC	▶¥5,800 ▶メディアワークス
	▶MC(3~15ブロック)、マウス、MT、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＤＰＳ作家陣による作品その１、祥人さんの応募作。グラフィックへの力の入れ方はさすがといったところでしょう。今回は、その作品をお手本に、グラフィックの描き方を伝授していただくことになりました。黒木少年とうさぴょん仮面の６連鎖グラフィックには、先生やうさぴょん小僧も密かに出演してるのだ。「落ちゲーはじめて物語（偽）」は、電撃ＰＳ－ＤⅡにもセーブデータとして収録される予定なので、お楽しみに！　（ＴＡＣ☆）

グランプリのための『落ちゲー』講座いよいよ開始!



どんな作品が届くか、編集部でも予測しきれなかったグランプリ応募作。ようやく様子がつかめてきたところで、グランプリ応募を見据えた実践講座をスタートするぞ。いろんな作品も紹介していく予定なので、お楽しみに。質問、アドバイスのお便りも続けて募集中だ！



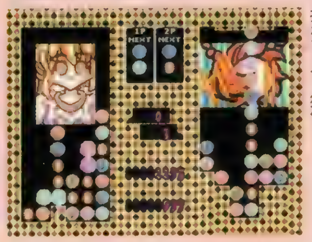
▲「たまごとじ」大阪府　頭本明美さん：絵画風のタッチのドット絵がキレイ。読者の作品からも、目に付いたものを紹介していくぞ。

応募作品の一部を紹介

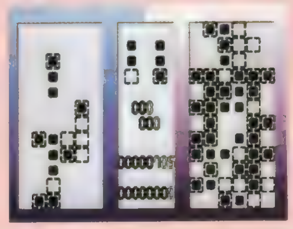
第１回の募集期間も無事終了し、予想以上にたくさんの応募をいただいたぞ。審査結果の発表はもう少し先だけど、応募作のなかから、目立ったものをいくつか紹介しよう。全体的にレベルが高いので、これから応募する人もがんばって！



◀「ペンギン君」群馬県　ＭＹＣさん：おじゃまブロックの設定がおもしろい。



◀「なるとづくし」大分県　本田毅さん：キャラはカワイイですが、揺れてます（笑）。

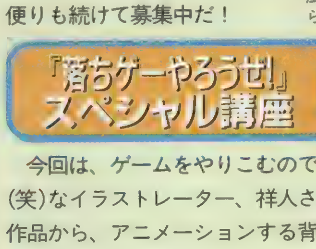


◀「ミニ・エキショウゲーム」大阪府　長守隼人さん：懐かしさが逆にクールなデザイン。

『落ちゲーやろうぜ!』スペシャル講座 1 グラフィックのポイント

第１回目は、グラフィックの描き方。今回の記事を参考に、イカス作品を作ってほしい。

今回は、ゲームをやりこむので有名(笑)なイラストレーター、祥人さんの作品から、アニメーションする背景キャラを作るときのポイントをチェックしていこう。祥人さんのオリジナル作品「落ちゲーはじめて物語（偽）」は、電撃PS-Dの予告マンガでおなじみ黒木少年が、うさぴょん仮面の送り込んだ偽者たちと戦うという設定。この黒木少年とうさぴょん仮面、２人分の連鎖アニメを用意するのがこの作品の目標だったとか。では、実際にそのアニメーションパターンをどのように作っていったのか、順を追って見ていくことにしよう。



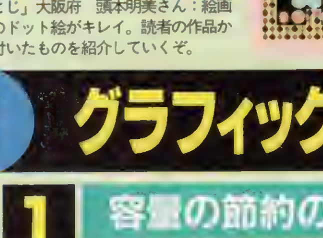
◀タイトル画面も設定を生かした流用で、グラフィック容量を節約。

1 容量の節約のために

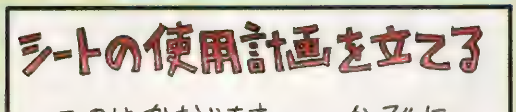
ユーザーシートの限られた容量で２人分のキャラを作るとなると、キャラ以外は、すべてＲＯＭシートに頼るしかない。そのうえイロイロ工夫が必要。

計画を立てる

まず最初に、ＲＯＭシートの設定を完璧にしておこう。あとから足りないパーツがあったりしても、ほかの設定をしてからでは変更がきかないぞ。さらに、アニメーションの下準備として、祥人さんが用意したのが、フィールドと同じ６×12の枠の下書き用シート。ここでシートで使える容量を計算しながら、パターンの下描きをしていくのだ。ここでのポイントは、身体の動かない部分や、塗りつぶし部分を共通パーツにして、シートの容量を節約すること。ちなみに、ユーザーシートの容量は、８×８マスのシートが12枚分＝768マスになっているぞ。



▲同じ記号が描かれた部分は、共通パーツ。余白の計算にも苦労のあとがうかがえる。



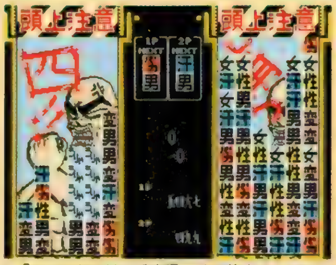
 ©Media Works 1998 イラスト／岩瀬さとみ

賞金総額110万円!! 落ちゲーグランプリ開催!

最終期限の第３回しめ切りまで、あと３カ月弱！　長期計画での作り込みにかける人も、残り２回のしめ切りに向けて、全力を注いでほしい。第１回に応募した人は、審査結果の発表をお楽しみに！

第１回応募作品現在の状況

応募期間が短かいにもかかわらず、編集部に届いた作品の総数は50本以上。本数、作品の内容ともに、編集部の予想を上回るレベルで、審査にも思わず気合が入っているところだ。第１回の受賞作品は、10月15日発売予定の電撃ＰＳ－ＤIIにセーブデータとして可能なかぎり収録されるぞ。



▲「ＭＡＮだらけ」兵庫県　武田伸也さん：インパクト型の作品は、第１回が有利か!?

グランプリスケジュール

応募期間ごとに審査をおこない、１位～３位の作品を決定。受賞作は、電撃ＰＳ－Ｄ付録ＣＤにセーブデータとして収録。なお、しめ切りは当日消印有効です。

第２回しめ切り…'98年９月21日

12月発売予定のＤに第２回の入賞作品のサンプルゲームを収録。そのほかの作品はセーブデータとして収録。

第３回しめ切り…'98年11月16日

'99年２月発売予定のＤに第３回の入賞作品を含むすべての作品をセーブデータとして収録。

落ちゲーグランプリ賞金

第１回～３回コンテスト

１位……………………賞金５万円
２位……………………賞金３万円
３位……………………賞金１万円
電撃王賞………………賞金１万円

審査員の選考によって、毎回決定。４位以下の作品にも、Ｄに収録のチャンスがあるぞ！

グランプリ

グランプリ…………賞金50万円
準グランプリ………賞金20万円
電撃王落ちゲー大賞…賞金10万円

第１回～３回の応募作すべての中から、審査員による選考と読者の投票によって決定！

応　募　方　法

メモリーカードによる応募のみを受け付けます。あなたの作成したゲームデータを「大きい」（15ブロック）でセーブ（パスワードは空欄のままで！）したメモリーカードと、住所、氏名を書いて切手を貼った返信用封筒を同封して、下記のあて先まで。

あて先　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
(株)メディアワークス
「DPS落ちゲーグランプリ」係

2 実際に描いてみる

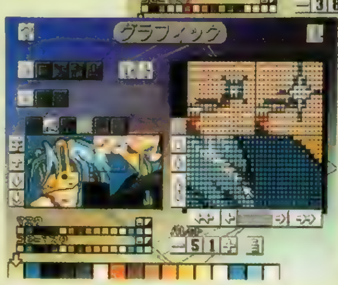
コントローラで絵を描くのはかなり苦しいので、まずはマウスを用意しておこう。設定の操作もはるかに楽にできるぞ。

下描きは必要

いよいよ画面上で絵を描くわけだけど、先ほど紹介したような画面のマスと同じ方眼に描いた下描きがあれば、ただのラフ画よりも描きやすいぞ。グラフィックツールの拡大画面で絵の一部を見ながら描いていくときでも、下描きのマス目に区切られたパーツを参考にしながら描けば、全体のバランスも狂いにくいのだ。



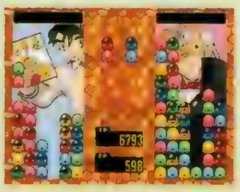
▲こんな状態で描いていくことになるので、全体像ができあがっていると描きやすい。



◀マウスがあれば、線を引くときもドットを打つときも、コントローラよりはるかに楽。

バックの作成

下描きがあればバランスが狂いにくいとはいっても、やっぱり確認は重要。祥人さんの場合、いきなり色をつけないで、まず主なラインだけを下描きしていき、少し描くごとに「バックの作成」で組み立てながら全体を確認していったそうだ。ちなみに、下描きのところで説明しきれなかったことだけど、フィールドの下の部分はブロックで見えなくなってしまう。また背景グラフィックは、アニメーションする部分や、キャラの表情などのポイントとなる部分が上のほうに来るような構図にしておくといいぞ。絵の描き方のポイントとしては、下描きの太い線を黒で、細い線は薄めの中間色で描いていくと、見やすくてメリハリのついた絵になるとか。線画が描けたら、色塗りで完成。この進め方では、塗りつぶしツールを使うときの範囲指定に注意しよう。


▲とくに、ピンチのときなどは、フィールドのほとんどが隠れてしまうのが普通。


▲バラバラの状態で塗る場合、塗りつぶしの範囲指定に気をつけないと、色がはみ出してしまうぞ。



●電撃王賞及び電撃王落ちゲー大賞の受賞資格は、ゲーム関連の専門学校に在籍していることです。



PlayStation
アクションスポーツゲーム
STREET BOARDERS
ストリートボーダーズ™
F1より快感。
スピードだけじゃない。滑る、飛ぶ、回転する!
スリリングなトリックの連続メイク。
未体験の爽快感。まもなく日本解禁。
10·22 thu IN STORE expected price ¥5,800 (税抜)
マイクロキャビン
〒510-0822 三重県四日市市芝田1-11-13 ホームページアドレス http://www.microcabin.co.jp/
TEL 0593-53-3811(代) ◆ユーザーサポート TEL 0593-53-3966 ©1998 MICRO CABIN CORP.


Street
Boarder
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応
"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

初めましてマネージャーさん。神崎アイです。
よろしくお願いします。グラビア見たわよ。
あなた、なんであんなつまらない顔しか
出来ないの。まるで人形ね。あの、やっぱり
わたしの声は…デジタル
ですか？この業界浮き沈み
が激しいですからねえ。
わたしはあと5ヶ月でいい
んです……。あなたは用意
されたものを読んでニコニコ
していればいいそうじゃない。もっと自分を
出したいと思っているなら、マリオネットと
はいわない。自由に歌いたいのね。あなたの
声であなたの気持ちで…あなたの自由な心で。

InterChannel

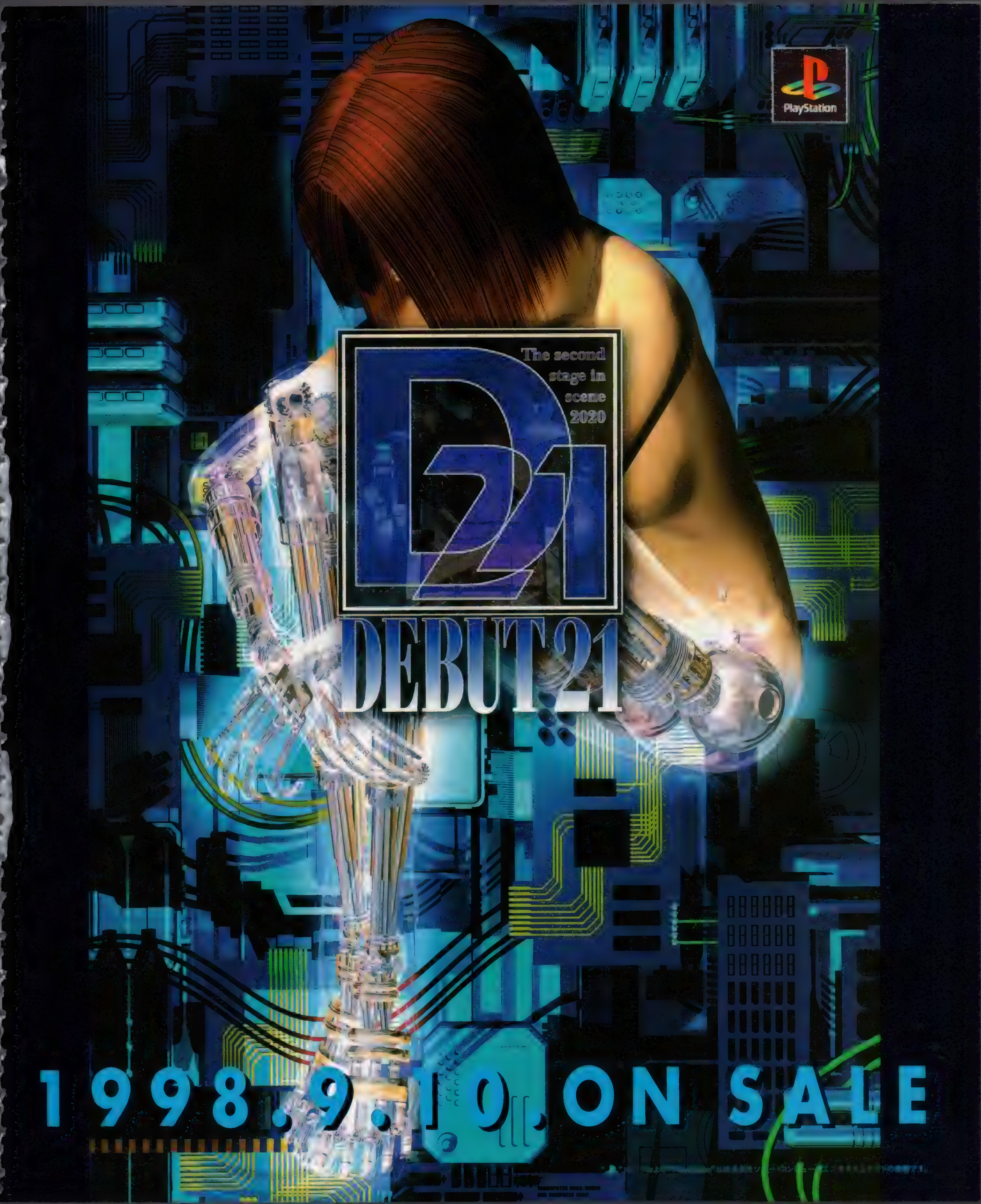
NECインターチャネル　プレイステーション第一弾ソフト

[DEBUT21]

ドラマティック育成シミュレーション
[デビュー21] 6,800円（税別）

NECインターチャネル株式会社
第一アミューズメントグループ 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
ユーザーサポート受付 (03)3293-7008（祝祭日を除く、月～金曜日 午後1時～6時）

© NEC Interchannel Ltd.LICENCED BY HEADROOM
©IMAGE WORKS CO.,Ltd.



PlayStation
The second stage in scene 2020
D21
DEBUT21
1998.9.10.ON SALE



The Future Is Now
SNK
KOFを舞台に繰り広げられるアドベンチャー
◆KOFが題材の人気コミックをゲーム化!
◆プレイヤー自身が草薙京になって仲間探し!
◆KOFの人気キャラクターたちが続々登場!
◆原作者の夏元雅人先生が原画を描き下ろし!
PlayStation
キミが主人公のキング・オブ・ファイターズ。
人気コミックが原作!
あのKOFがアドベンチャーゲームになった!!
ザ・キング・オブ・ファイターズ京
THE KING OF FIGHTERS KYO
TM
初回購入特典! 夏元先生描き下ろし
「サイン入りオリジナルポスター」をプレゼント!
※初回生産数限定特典となりますので、店頭でなくなり次第終了とさせて頂きます。
プレイステーション専用ソフト
©SNK 1998 ©YUMEKOBO 1998
8月27日発売予定
ザ・キング・オブ・ファイターズ京　価格5,800円(税別)
※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
SEGASATURN
2大シリーズがベストコレクションでセガサターンに登場!
リアルバウト餓狼伝説 ベストコレクション
セガサターン専用ソフト(CD-ROM2枚組)
好評発売中／価格4,800円(税別)
©SNK 1995.1996
サムライスピリッツ ベストコレクション
セガサターン専用ソフト(CD-ROM2枚組)
好評発売中／価格4,800円(税別)
©SNK 1995.1996
不朽の名作がプレイステーション・ザ・ベストで再登場!
PlayStation
the Best リアルバウト餓狼伝説
プレイステーション専用ソフト
好評発売中／価格2,800円(税別)
©SNK 1995
the Best 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
プレイステーション専用ソフト
好評発売中／価格2,800円(税別)
©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU
the Best ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
プレイステーション専用ソフト
好評発売中／価格2,800円(税別)
©SNK 1996
the Best
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp

PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です



情熱を追え。才能を追え。夢だけは、奪われるな。

人生という名のＲＰＧでは、あなたが主人公。情熱を胸に、才能を包み隠さずに、
次のステージへと踏み出してみませんか。
いま、日本テレネットでは、大作ＲＰＧ制作のための
プランナー、プログラマー＆CGデザイナーを募集中。
あなたの遺伝子が、ゲームの遺伝子につたわる時、新しい時代の扉が開かれるはず。
Anything is possible…　「夢」というパスポートを手に、ぜひご参加ください。

開発スタッフ募集

〈職種〉①プランナー
②プログラマー
③CGデザイナー
〈勤務地〉大塚
〈時間〉10:00〜18:00
〈給与〉経験により当社規定に基づき優遇
〈資格〉①経験1年以上
②C言語、アセンブラがわかる方
③ゲーム制作経験者及び3Dグラフィック経験者歓迎
〈待遇〉昇給年1回、賞与年2回、交通費(4万円迄)支給、
販売本数に応じたロイヤリティ制度有
社会保険完備、残業手当、社員旅行
〈休日〉完全週休2日制(土日)、祝日、夏季、年末年始、有給
〈応募〉電話連絡の上、履歴書(写貼)及び作品を持参下さい
(持参作品)
①オリジナルゲームの企画書(A4、10枚程度の物)1部以上
②未経験者はオリジナルゲーム(未完成可)
③プリントアウトされたCG作品(ビデオ可)及び
イラスト(スケッチ・デッサン)5点以上
※持参作品はお預かりする様になります(結果報告時に返却しま
※経験者は職務経歴書に担当したゲームタイトル名、担当箇所を
明記して下さい
※履歴書には使用経験のあるソフト名又は言語等を記入して下さい
(プログラマー、CGデザイナーのみ)
※随時、受付致します　※入社日相談に応じます
※問い合わせ歓迎します　※応募の秘密厳守します

お問い合わせ先　TEL.(03)5394-7527（担当/赤城）

Cybernetic EMPIRE
サイバネティック エンパイア

©吉富昭仁／TELENET JAPAN 1998

株式会社日本テレネット
〒170-0004 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.(03)5394-6601

DPS

どこまでも深くやりこむ！
最強のゲーム評価記事

ソフトレビュー THE DEEPER ザ・ディーパー

今回は全18本のソフトをレビューしています。Part 1では話題のソフトをピックアップして、4人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part 2は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当しています。

レビュアー紹介

岩崎啓真	本誌コラムでもおなじみのクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
ウォルフ中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテラン。アーケードやパソ通にも詳しい。
なんでもゆうこ	RCG好きの女性レビュアー。朝昼晩とプレイし続け感じたままにレビューする。
ジュピター藤平	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。だがギャルと格闘には熱くなる。
がんの字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。梅おにぎりが大好物。
TAC*	洋ゲーとPZGが得意。メガネっ娘とメイドさんと人形には我を忘れる困った人。
ドワーフ西谷	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
PON	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーとする。
城イドム	"挑戦"をテーマにゲームに燃える熱血漢ゲーマー。STG、ACTが得意。
ゆかマン	床を生活の拠点とする元祖床寝男。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
Z佐藤	「ロックマン」シリーズを愛し続けてはや10年。今も少年の心を決して忘れない。
うきき松崎	毎日がうきうきライフ。かなりハードなものまでOKのベテランゲーマー。
袋こ〜じ	強い相手を求めさまよう格闘ゲーマー。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
小岩	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。
下川[illegible]	5日間ゲームをした後で2日間眠り続け、食後にメシを食いまくる快男児。
ミーヤン	過激な発言と特殊な話術で業界を震撼させたい本誌編集者。ギャルゲーLOVE。
とっきー	マニアックにいろいろ追求する電撃プログラマー。CD-ROMが大好き。
チギラー	電撃セガサターンで活躍するスーパーレビュアー。本誌では「メタルギア」担当。

岩崎啓真



「メタルギア ソリッド」は、実はシリーズとしては3作目なわけですが、1作目も2作目も面白くプレイしていた僕としては、前の2作もぜひPSに移植してもらいたいと思っています。とにかく前の2作を知っているのと知らないのとでは、感じる楽しさがかなり違うので、知らずにプレイするのはもったいないと思うのです。

ウォルフ中村



最近、会う人のほとんどがあいさつもそこそこにプロ野球の話をふってくる。私が横浜&日本ハムのファンであることをよく知っているからそういう話題になるのだが、それでもここまで続けざまに来ると返事に悩んでしまう（去年より回数も多いし）。ファンでない人から見ると意外なんだろうなぁ。こっちは毎年その気でいるんだけど（笑）。

なんでもゆうこ



仕事のため、夜中に出かけたときの話。走り寄ってきた女の子が「すいません！」と元気よく声をかけてきました。彼女は美容師の卵で、なんでもヘアカットモデルを探しているとのこと。私は「それって実験ですね？」と思わず口を滑らせちゃったんだけど（笑）、彼女はニヤリと笑って「はい」。この話、受けるべきかどうか現在検討中…。

電撃レビュアーズ



「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part 1の4人目とPart 2のソフトレビューを担当します。さまざまなジャンルのソフトに幅広く対応できるように、得意分野の異なる10数人が常に待機中。彼らの詳しいプロフィールが知りたい人は、左のレビュアー紹介を見てくださいね。

イラスト／影一号

ガンバァール

■ナムコ■STG■8月6日■¥5,800



多彩なステージが用意されたガンSTG。最大8人でのプレイが可能になり、RPG要素を持つモードなども追加されている。

ゲームの内容そのものはバラエティに富んでいるが、そうはいってもガンSTGなので、やるべきことにそれほど変化があるわけではない。だが、始めから家庭用として作られただけあって、練習した結果がグラフで見られたり、同じ系統のゲームでも実に多くの種類が用意されているなど、ともかく飽きにくく、面白く遊べるように工夫されている。ガンコンを2つ用意できて、友だちと盛り上がれる環境があるならば、間違いなしのオススメ品。

80

今までにないタイプのミニゲームがあり新鮮に感じた。モード数の充実ぶりもうれしい。一部のゲームは画面のサイズによって難易度が大きく変化する、ゲームが変わるたびに短い読み込み時間が存在する、連射が求められるミニゲームを続けてやると指が疲れる等の点は…しかたないのかも。基本的には「複数の人間がワイワイいいながらプレイするパーティゲーム」であるため、そういう機会がない人はストイックなプレイに終始することになるだろう。

85

ガンSTGが苦手なので、けっこう難しかったなあ。ライフ回復ポイントが少ないから、初級クリアがやっとでした。テーマパークモードもこれまたムズかったけど、普通のガンSTGとはちょっと違った雰囲気が楽しめてグッド。対戦やトーナメントなど、2人以上で遊べるモードが充実しているので、友だちを集めてプレイするとかなり盛り上がるでしょう。ガンコンを1つしか持っていなくても、交互に持ち替えて遊ぶこともできるのがうれしいです。

80

操作性は良好で、用意されている面数も多く、トレーニングや対戦など、モードも充実している。その意味では及第点のデキなのだが、このゲームならではの特徴があまり感じられなかったため、点数は70点にさせてもらった。ガンSTGをあまりやったことがない初心者にならオススメできるが、前作を遊んだ人だと物足りなく感じるだろう。あと、RPG仕立てのモードの難度がやや高い点、短い読み込みが頻繁に入る点なども気になった。【城イドム】

70

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています。

PART 1

Echo Night

■フロム・ソフトウェア
■AVG■8月13日■¥5,800



豪華客船を舞台に、ホラータッチで進行する3D・AVG。リアルタイムで迫り来る恐怖に立ち向かい、難解な謎を解き明かそう。

グラフィック、特にモデリングが素晴らしい。本当に豪華客船のようなイメージが再現されており、そのあたりは文句なしのデキ。シナリオも、オーソドックスなフラグ立てが中心なのだが、理不尽な部分がないために不自然な印象は感じない。なお「恐怖」がウリになっているが「バイオハザード」などとは質が違い、どちらかというと「静かな恐怖」という印象が強いので、そのあたりを勘違いしなければ、楽しめるのは間違いなしだろう。

85

難易度は、普通にプレイすれば真のエンディングにたどりつけるレベル。シーンごとの行動可能範囲が狭めなので戸惑うことも少ない。もっとも、アイテムを次のシーンに持ち越すこともあるし、移動可能範囲が一気に広がる終盤は難易度がいきなりアップする（紛らわしい引っ掛けもある）。アイテムが見づらい、一部のデモはスキップ不可、方位磁石等がなくマップもイマイチ役に立たない、セーブポイントがわかりにくい場所にあることが多い等も残念。

60

効果音やCGの演出が凝っていて、かなりブキミな雰囲気。回復アイテムが多くて戦闘ではまず倒されないし、一撃死もほとんどないんだけど、演出が効果的なおかげでプレイ中の緊張感が持続します。ただし、ヒントが少なくて難しい謎解きがあったり、メダルゲームのクリアにけっこう時間がかかるのはツラかったかな。アイテムCGの非表示で読み込み時間を短縮できる、移動速度が変更できるなど、オプション設定が細かくできるのは◎。

70

秀逸なシナリオと、洗練された"恐さ"の演出に驚きです。システム面でも、同社の作品（特に「KF」シリーズ）でつちかったノウハウを生かしつつ、独自の要素も盛り込んでうまくAVGの形に結実させてます。物語はホラーというより、伝奇的な設定をベースにした美しい悲劇という感じ。哀感ただようエピソードを豊富に絡めたストーリーに、もうメロメロでした。謎解きのヒントが少し抽象的すぎるのが、唯一、気になった点かな。【がんの字】

90

メタルギア ソリッド

■コナミ■ACT■9月3日■¥5,800



MSXで人気を得たACTが3Dになって登場。敵を倒すことよりも敵に見つからないことに重点が置かれた、独特のスタイルは健在。

シナリオの内容、作り込みのレベルなどは文句なし。ただ、パズル的な要素が強く、アクションも今のゲームの中ではちょっと難しい部類に入ると思われるので、苦手な人には少々ツライかもしれない。またキャラが大きいため、画面に表示されるフィールドが狭く、結果としてレーダーに依存する傾向が強いのは残念。ただこれらは枝葉末節。全体的には文句なしのオススメといえるだろう。しゃべりが渋くてかっこいいが、ちょっと長すぎるのが玉にキズ。

85

乱戦時やダウン後の挙動（間違えて⊗を押すとダウンに似たほふく姿勢をとる）、らせん階段での✚キー入力方向等がわかりにくい。壁への張り付き（正反対を向く）もうれしくない場合の方が多かった。だが操作感、バランスとも良好だし、何度でもプレイしたくなる魅力もある。それまでの物語展開やヒントを手軽に入手できる点もいいし、遊び感覚でテクニックを覚えられる練習モードの存在も◎。それでもラスボス戦等はACT初級者にはツライかも。

90

周りを観察しながら慎重に進めていくという、通常のACTとは違ったスリルが味わえるゲーム。ロックオンできない武器の弾はなかなか敵に当たらないので、普通のACTのつもりでプレイすると、すぐにやられちゃいます。また、個性的なボスとの戦闘は、何度も死ぬ覚悟で遊ぶ必要があるくらい、すご〜くキビしかったです。グイグイと引き込まれる硬派なストーリー展開や、豪華声優陣の熱演なども含めて、見るべきところの多い作品ですね。

75

2年以上の開発期間を経ただけあり、完成度の高さは素晴らしいのひと言！　敵に見つからないように進む緊張感、ボス戦における多彩な戦闘シチュエーションなど、アクションの醍醐味がぎっしり詰まった作品になっています。また物語も文句なしの出来映え。多少難解な専門用語が登場するものの、その演出は従来のゲームを凌駕しているといっても過言ではありません。個人的には、ここ数年で1番の名作だと思います。絶対オススメ！【チギラー】

95

PART 2

3×3EYES ～転輪王幻夢～

■キングレコード■AVG■8月6日■¥6,800



人気コミックが原作のAVG。随所にムービーが挿入されている。主題歌のシングルCDのオマケつき。

袋こ〜じ

いかにも「3×3〜」っぽい、冒険心をくすぐられるシナリオは○。ただ、コマンドを入力する機会が極端に少なく、ほとんど見てるだけという点が悲しい。シナリオの分岐も行動によるものではなく、途中で主人公を選ぶ（八雲かハーン）だけというもので、正確にはマルチストーリーじゃないし……。前作のダイジェストがコミックで読めたり、主題歌のシングルが付いたりといった付加価値が高く、完全にファン向け作品？

65

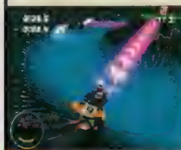
とっきー

美しいアニメムービーがストーリーの要所に数回出てくるが、それ以外はほとんど紙芝居状態なのが非常に残念。そのため、アクションシーンでは迫力ある効果音に対して画面に動きがないなど、違和感を感じる場面が多かった。グラフィックのクオリティは高いので、これで「やるドラ」のように全編アニメムービーなら……と思うことがしばしばあった。前作のストーリーダイジェストを、コミック風に読ませてくれる点は○。

60

JetMoto'98

■SCEI■RCG■8月6日■¥5,800



水没した都市など奇抜なコースをエアバイクで疾走するRCG。ジャンプ中にトリック技を出すことも可能。

TAC★

スピード感、爽快感はバツグン。前作は、少しプレイしてみた程度だけど、それよりもはるかに気持ちよくなっている。ただ、コース構成が自由度の高いものになったぶん、ライン取りなどの細かい技術より、ターボの使用タイミングによるおおざっぱな攻略が中心になっている感もあり。まぁ、シビアなタイムアタックとかよりも、あくまで集団レースの迫力を楽しむのが本筋なんでしょう。そういうのが好きな人ならオススメ。

75

城イドム

大味な操作性、迫力重視の視点など、「豪快な走り」を重視した作りで、ストイックに走りを極める部分は薄い。それでいて、全体的にクラッシュを誘う地形が多く、やり込まないと爽快に走れないバランスにも疑問が残る（COMのバイクもやたら速くて初心者では歯が立たない難易度だし）。コースの数の多さなど、ボリュームは合格ラインだが、読み込みが多い点は気になった。できればネジコン対応にしてほしかったかな。

55

パズルボブル4

■タイトー■PZG■8月6日■¥4,800



人気PZGシリーズの第4弾。一般公募によるエディットステージが収録されているほか、新モードも満載。

ウォルフ中村

滑車、連鎖という新要素があるためこれまでの作品とは、かなり異なる印象を受ける。連鎖はともかく滑車はこのゲームの良さである「単純明快さ」を殺してしまっている気もするのだが…（アーケードで実際に滑車を試してみて、購入の判断にするといいだろう）。モード数やパズル面数が多く、遊びごたえがある点は○。読み込み時間は今までと同レベル。待たされる感じは多少するが、慣れればどうということもないレベルだ。

90

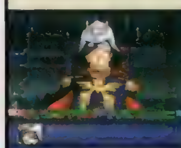
とっきー

今回の新要素である滑車と連鎖が面白い。滑車は、これまでの『パズルボブル』では要求されなかったバランス感覚が必要とされるものだが、バランスが崩れて一気にバブルが落ちてくるときのドキドキ感などはかなり楽しい。さらに連鎖の導入で一発逆転が狙えるので、今まで以上に対戦も盛り上がるようになった。面数は非常に多く、PSオリジナル要素も豊富で、気になる問題点は特に見つからない良作ソフト。オススメ。

85

SDガンダム GGENERATION

■バンダイ■SLG■8月6日■¥6,800



初代から最新作まで、ガンダムの歴史を網羅したSLG。敵MSの捕獲や、新たなMSの製造も可能。

うきき松尾

一言でいってしまうと「ガンダムだけの『スーパーロボット大戦』」。だが、「スパロボ」と比べるとシステム面など、細かいところでやや粗さが目立つ。とはいえ、オリジナルキャラで、原作にあったエピソードを戦うというのは、個人的にかなり楽しかった。残念なのは、クリアしないとオリジナル部隊で対戦できないのと、「Gセンチュリー」にあった「Gガンダム」系のMSが少ない点。それでも、ガンダムファンならオススメ。

85

Z佐藤

単に原作のキャラを動かして戦うのではなく、オリジナルキャラとしてプレイヤーも参加できる点が超グッド！それに敵から奪ったり成長させた機体をもとに新型を開発するシステムも、新発見がドッサリで楽しめた。データをセーブするのに合計12ブロックも必要だったり、機体をストックしておける数が少ないなど多少の不満点はあるけど、ファンなら遊んで損ナシの完成度だと思う。ボリュームもバッチリだし。

85

PART 2

ALIVE（アライブ）

■ゼネラルエンタテイメント ■AVG■8月6日■¥6,800



実写ムービーを使用したAVG。制限時間内に行動を選択し、危険を回避しながら物語を進行させよう。

PON
全編ムービーで進行するという内容は驚異的に贅沢。近未来の世界観やスリリングなストーリー展開に、初っぱなからのめり込めます。スピーディーなキー入力の連続には、本当に手に汗握ってしまいました。しかし、入力タイミングは非常にシビアで（1秒未満のときもある）、失敗すると即ゲームオーバーという厳しさ。これはかなりキツイです。もっとこまめにセーブできれば良かったのに。良いデキだけに惜しまれます。 **75**

うきき松崎
ゲームは常にムービーで進行していくが、所々にタイミング良くキー入力をしなければいけない場面などがあり、プレイしていてなかなか気が抜けない。ただ、それを1つでもミスするとゲームオーバーなのはツライ。ムービー自体は実写とCGをうまく使ってしっかり作られているので、見ているだけでも楽しい。ただ、ゲーム的に見ると3枚組にしてはややボリュームに欠けるかも。近未来的な雰囲気が好きならOKでしょう。 **80**

ドリーム・ジェネレーション～恋か？仕事か!?…～

■メサイヤ■SLG■8月13日■¥6,300



希望の職業を選び、就職への努力と恋愛を両立させるSLG。街を探索して出会いのきっかけをつかもう。

ジュピター藤平
恋愛SLGでありながら、主人公の名前を変更できないというのが個人的に残念でならない（ストーリーの設定上、決まった名前が必要だということはわかるのだが）。ストーリーも、軌道に乗ってしまえばサクサク進むものの、序盤は何をしていいのかわかりづらく、全体としては今ひとつテンポの良さに欠ける。キャラの絵は独特ながら味があり、見慣れてしまえば大きな魅力ともなるだけに……。以上の点が実に惜しい。 **55**

ミーヤン
リアルなSLGを目指したのだろうか？　それにしても「45分かけて家へ…」や「3時間家にいる」など、メッセージが少しうるさい気がする。また、主人公の目指す仕事が「ギャンブラー」や「プロゴルファー」というのも、夢とはいえ現実味がないし。肝心の〝恋〟の部分も、行動範囲の広さに比べてイベント内容が薄いため、女の子にあまり魅力を感じられなかった。「この絵が好きだ！」という人なら楽しめるんじゃないかな。 **55**

クレイマン・クレイマン2～スカルモンキーのぎゃくしゅう～

■リバーヒルソフト ■ACT■8月13日■¥5,800



粘土のクレイマンが活躍するシリーズ第2弾。前作はAVGだったが、今作は横スクロールACTで登場。

戦イトム
前作と比べ、ゲーム内容が横スクロールACTに一新された（共通点は世界観とバックストーリーのみ）。粘土アニメによるユニークな動きは味があるし、ゲーム中に挿入されるムービーのギャグも冴えていて、この部分だけなら間違いなく80点以上のデキ。しかしACT部分は、ただでさえ単調な展開なのに、「攻撃」より「避け」が中心のバランスなのでストレスばかりが溜まってしまう。難易度も結構高めだぞ。 **50**

Z佐藤
粘土によるアニメーションで仕上げられたキャラは、とってもユニークでリアクションもバツグン。ステージ間に挿入されるムービーも、楽しくて思わず見入ってしまうほど！　ただACTとしては全体的に地味すぎる感じ。ステージごとの変化が乏しいし、それにメインの攻撃方法が〝踏みつけ〟だけというのもちょっとね。あと敵キャラの配置がイヤラシイ場所が多いのも残念なところ。操作性はわりと快適なんだけどね。 **50**

アバラバーン

■タカラ■A・AVG■8月20日■¥5,800



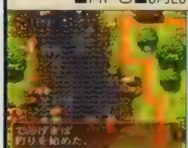
3Dフィールドを探索するアクションAVG。ストーリーモードを進めると、対戦での使用キャラが増える。

Z佐藤
「闘神伝」シリーズの開発スタッフが手掛けた作品と聞いて期待してたけど、ちょっとガッカリ。ダンジョンを探索するにもマップが見づらくてひと苦労。ボスと戦うときも（1対1の格闘戦になる）技が出しづらかったり、同じ攻撃法の繰り返しで勝てたりするなど、全体的に作りが粗い感じなのだ。ストーリーモードで鍛えたキャラをセーブし、それを使って2P対戦ができるのは楽しいが……。もうひとひねりほしかったな。 **55**

小岩
対戦ACTの要素が取り入れられていて、普通の3D・ACTとは違った感覚で楽しく遊べます。が、最初のステージからひたすら敵を倒して先に進むという単調な作業の繰り返しで、せっかくの魅力も半減。そのためすぐに飽きてしまう人もいるかも…。あと、ステージごとの変化が乏しく、全体的にメリハリに欠けます。そのほかにも、操作性に難がある。マップが把握しづらいなど、気になる部分が多かったかな。 **65**

川のぬし釣り～秘境を求めて～

■パック・イン・ソフト ■RPG■8月20日■¥4,800



釣りを題材にしたRPGの最新作。主人公を6人の中から選び、幻の魚を求める旅に出発する。

なんでもゆうこ
ちょっぴり昔風のグラフィックや、のんびりしたキャラクターの移動速度など、どこか懐かしい印象を受けるゲームですね。魚を釣りながら、気長に旅をしていくというコンセプトに、思わずほのぼのしてしまいます。釣りのテクニックがほとんどいらなくて、ガンガン釣れるところも楽しいし。ただし、人に向かい合うとオートで会話が始まっちゃうのと、失敗すると先に進めなくなってしまうハマリイベントがある点は×。 **60**

下川學鉄
1日でイワナ40匹。川虫でブラックバスの大物が入れ食い。ボクの長い釣り人生の中でも、そんなことは1度たりともなかったが、それを、このゲームはいとも簡単に…。自分のサオをグレードアップさせたり、ずーっと同じ魚を追い求めたりと、ゲームの目的である〝ぬし〟を釣ること以外の楽しみ方ができる自由度の高さが魅力だろう。だが、過去の作品にあった動物たちとの戦闘が、ふれあいになったのはガッカリだ。 **70**

時空探偵DD2～叛逆のアプサラル～

■アスキー■AVG■8月27日■¥6,800



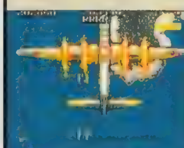
時空を超えて活躍する探偵を描くAVG。独特の世界観を、効果的に挿入されるムービーが演出する。

がんの字
グラフィックの雰囲気といい、ゲームのシステムといい、前作と一変している部分が多く、最初は本当に続編なのかと疑問に思ったくらいだった。けどストーリーが本題に入る頃には、持ち前のコミカルなノリが発揮され始めて、ああ、やっぱりこれは「DD」だなと実感した。前述したように、システムは完全に別ものなので、前作からのファンの方は少し戸惑うかも。しかし、話の内容は相変わらず良いので楽しめます。 **75**

ジュピター藤平
ポリゴン主体だった前作と違い、基本的にゲーム画面がドット絵で構成されているため感情移入しやすかった。ムービーのクオリティ、ボリュームもアップして、より映画チックになっている。ストーリーは、前作に比べると未来っぽさを増しているため、好き嫌いが分かれるかもしれないが、それでも安心して遊べるレベル。例によってキャラ同士の掛け合いもノリが良く、楽しめる内容になっている。個人的にはオススメ。 **80**

カプコンジェネレーション 第1集～撃墜王の時代～

■カプコン■STG■8月27日■¥5,800



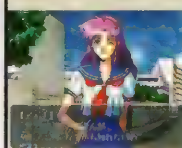
「1942」「1943」「1943改」の3タイトルをまとめて収録。当時の資料などデータベースも充実している。

ジュピター藤平
演出ばかりを重視しがちな昨今のSTGとは一線を画した、文字どおりSTGらしいSTGが楽しめるという点で、個人的に評価は高い（少々地味で古臭い印象が否めないのも事実ではあるが）。ただ、収録されている3本は（一応難度調節は可能ではあるが）どれも難しく、STG初心者にはオススメしかねる。ただ、移植度は高いので、アーケード版をリアルタイムでやり込んでいたファンなら、楽しめると思うけど……。 **60**

ゆかマン
基本コンセプトが「古き良きあの頃」なので、今の目には少々見劣りするのは事実だと思います。でもですねぇ…「あの頃」を通ってきた人間には、タマらないモノがありますよ。収録されているタイトル名を聞いて「おぉ！」と思った人なら迷わず買っていいと思います。オマケが少々食い足りないですが、ゲームそのものが面白いので問題はないでしょう。サディスティックなSTGに食傷気味な人にもオススメですよ。 **85**

ザ・キング・オブ・ファイターズ京

■SNK/夢工房■AVG■8月27日■¥5,800



人気格闘ACTがAVGになって登場。プレイヤーは草薙京となって仲間を捜し、KOF出場を目指す。

うきき松崎
プレイヤー（京）の行動によって、大会に出場するメンバーを決められるのは面白い。でもAVGとしては、別の地点に移動したのに、さっきと同じキャラが出てきて同じセリフを言ったりする点がちょっと気になった。また、コマンド選択式の戦闘シーンはなかなか楽しいが、1試合が長いのでゲーム中頻繁にあるのはややうざったい。個人的には京だけでなくいろんなキャラでプレイできたら良かったのでは、と思う。 **70**

袋こーじ
キャラゲーとしては、シナリオを進行させるための指針が少ないため行動が空振りに終わることが多く、難度は高め。ただ、それを補うだけのキャラの魅力はあり、個人的には楽しめましたが…、「ファン以外お断り」な感は否めませんね。コマンド選択式の格闘（？）部分も、レスポンスの悪さ、COMの動きのランダムさで、展開にかなりムラがあります。格闘が苦手な人でもOK、というコンセプトは良かったんですが…。 **65**

PART 2

アストロノーカ

■エニックス■SLG■8月27日■¥6,800



宇宙の畑で作物を育てるSLG。種の交配で新たな野菜を作ることも可能。害獣バブーはトラップで退治だ。

TAC★ 100

ひさしぶりに本気でハマったっす。朝から夜まで交配ざんまい。トラップバトルに、収穫、交配という繰り返しが決して単調に感じられない絶妙な展開。特に交配では、ランダム性が強いのに、その実、しっかりした法則に基づいているのが実感できるし、段階を追って情報を与えてくれるメールシステムのおかげもあって、不精になりがちなオレでも「育成=面倒くさい」という気持ちも起こさずにのめり込めた。絶対買い。

PON 90

タネの交配がかなり楽しい。私は、野菜の育成がタネの媒体集めと化しました(笑)。牧歌的な雰囲気もイイし、バブーがかわいくて憎めないところも。そんなバブーをトラップにかけるのもまた楽し。イベントが少なく、全体的に単調になりがちだけど、ハマるとやめられない面白さがあります。特に、交配や合成が好きな人には断然オススメ。残念なのは、マイバブーが1匹しか持てないこと。もっと囲いたかったな〜。

Dancing Blade かってに桃天使!

■コナミ■AVG■8月27日■¥5,800



美少女キャラが活躍するインタラクティブアニメーション。物語はおとぎ話の桃太郎をモチーフにしている。

袋こ〜じ 85

コナミ流「やるドラ」ってとこですか。アニメのクオリティは本家より高く(ときどき粗いシーンもあり)、もうバリバリ動きます。話のテンポやノリもイマ風で、最近のギャル系アニメ好きならOK!? 展開がどこかで見たことがあるのが気になりますが、それは「お約束」ってことで(笑)。選択肢は少なく、あまり奥は深くないものの(一応マルチストーリー)いつでもセーブできるので、OVA感覚で楽しめます。

小岩 85

ゲームとしてではなく、純粋なアニメとして考えればかなり面白いです。グラフィックのクオリティも高いし、ストーリーもありきたりながらツボを押さえていて笑わせてくれます。マルチシナリオ仕立てで、1回のプレイ時間が1時間程度とお手軽なのも◎。この手のアニメが好きな人なら、買って損なしでしょう。個人的には、もうちょっとシナリオ数を多く用意してほしかったかな(大きく分けて2通りしかない…)。

LUCIFERD

■ティー・イー・エヌ研究所
■AVG■8月27日■¥5,800



心理テストの要素を取り入れたAVG。シナリオの進め方で、クリア時にテスト結果がさまざまに変化する。

がんの字 65

個々のシナリオの内容は、よく練り込まれています。ただ雰囲気が独特なので、プレイヤーによって好き嫌いが分かれそうだけど。それぞれのシナリオに複数の展開と結末を用意し、途中で選んだ選択肢の傾向で性格診断もしてくれるという、メリハリをつける工夫もいい感じです。これでフィールドの移動がもう少し速ければ、テンポも良くて文句はなかったんだけど。オールクリア後に総合的な性格診断がなかったのも残念。

PON 55

移動の遅さや総当たり的なフラグ立てにイライラ。各話ごとの性格判断は出てもエンディングで総合的な心理結果は見られない……AVGとしても心理ゲームとしても中途半端です。5話構成だけど、それぞれ30分程度でクリアできるためボリューム感にも欠けるし。ただ、プレイヤーの行動や選択肢によってまったく違う展開になるのは面白いです。性格判断はオマケと思って、AVGとして見た方がまだいいでしょう。

そのほかに発売されるソフト(8月)

タイトル	メーカー・ジャンル・発売日・価格	内容
バイオ ハザード ディレクターズカット デュアルショックバージョン	■カプコン ■AVG■8月6日■¥3,800	人気AVGがデュアルショック対応で登場。隠し要素のセーブデータなども搭載している。
バイオハザード 2 デュアルショックバージョン	■カプコン ■AVG■8月6日■¥4,800	デュアルショック対応だけでなく、前作の主人公でプレイできるサブゲームなど新要素も。
陸釣王(おかっぱりおう)	■ナグザット ■SLG■8月6日■¥5,800	リアルさを追求し、実在のポイントで釣りを楽しめるSLG 2P対戦も可能
パチスロ完全攻略〜ユニバーサル公式ガイドvol.3〜	■日本シスコン ■SLG■8月6日■¥6,800	「サンダーV」や「Mr.Do」など人気機種を搭載。経営を楽しめる「ホールマスターモード」も
NOëL 〜La neige〜Special	■パイオニアLDC ■ETC■8月6日■¥3,800	女の子との会話を楽しめる人気作の後日談。システムが改善され、新ミニゲームを収録
ワールドプロテニス98	■マグノリア ■SPG■8月6日■¥4,800	シンプルなシステムで気軽に遊べるテニスゲーム。充実の練習モードで初心者も安心。
花と龍	■アイマックス ■TBL■8月13日■¥5,800	麻雀と花札で遊べるTBL。賭場を渡り歩くストーリーモードも用意されている。
エルフを狩るモノたちII	■アルトロン ■AVG■8月13日■¥7,800	人気アニメが原作のAVG。声優によるフリートークに加え、ミニゲームも満載。
快速天使	■テクノソレイユ ■ACT■8月13日■¥5,800	美少女キャラが登場する横スクロールACT。コンボやダッシュ攻撃が高得点につながる。
プリンセスメーカー ポケット大作戦	■ナインライブス ■PZG■8月13日■¥4,800	人気SLGのキャラが総出演するPZG ストーリーモードのほか対戦モードも収録。
実機パチスロ徹底攻略 SPEED・CR金閣寺3	■カルチュア・パブリッシャーズ ■SLG■8月20日■¥4,800	雑誌との連動企画が話題の「CR金閣寺」などが登場。豊富な打法を練習できるモードも。
必殺パチスロステーション	■サンソフト ■SLG■8月20日■¥5,800	「セブンバー」を始めとする人気機種で遊べるSLG。リールスピードなどの調整も可能。
にじいろトゥインクル〜ぐるぐる大作戦〜	■アスキー ■PZG■8月27日■¥5,800	かわいいキャラが登場するPZG。フィールド全体が回転するなど、独特の要素もある
KING of BOWLING 2〜プロフェッショナル編〜	■ココナッツジャパンエンターテインメント ■SPG■8月27日■¥5,800	モーションキャプチャーを採用。有名プロボウラーのテクニックを、リアルに体験できる
The Legend of Heroes IV 朱紅い雫	■GMF ■RPG■8月27日■¥5,800	パソコンで好評を得たRPGの移植作。自由度の高いミニシナリオは全100本以上
パーラーステーション	■GMF ■SLG■8月27日■¥5,800	パチンコ店を経営するSLG。雇ったアドバイザーによって、展開が変化する。
G・T・A グランドセフトオート	■シスコンエンタテイメント ■ACT■8月27日■¥6,800	都会を舞台に見下ろし視点で進行するACT。次々に下されるギャングの司令を遂行しよう。
銃夢〜火星の記憶	■バンプレスト ■A・RPG■8月27日■¥6,800	人気コミックを原作としたA・RPG。探索と戦闘が、ともに3Dフィールドで行われる。

暑かった夏休みももう終わり。約1カ月ぶりになる今回のソフトレビューは、8月に発売されたソフトをピックアップしてお届けしました。次号は、ヒューマンの本格推理AVG『御神楽少女探偵団』を始め、話題作が多数登場予定です。どうぞお楽しみに!

総評

岩崎啓真

今回のPART1は、ハンパではなくレベルが高く、ハズレが1本もないのがスゴイ。ということであとは趣味の問題だが、AVGが好きで「怪奇もの」(スプラッタではない)が好きならば『エコーナイト』は絶対のオススメ品。渋い大人の渋い冒険物(ギャグもあるけど)が好きなら、『メタルギア ソリッド』は絶対。パーティで遊ぶようなことがよくあるなら、むろん『ガンバァール』。趣味に合わせて買えばハズレないので、安心してプレイしてほしい。

ウォルフ中村

今号は『メタルギア』。内容の充実ぶりは"やり込み派"にも納得できるレベル。ただ、マップ表示エリアが狭めということもあり、最初のうちはうまく隠密行動を取れずにストレスを感じるかもしれない。しかしこれも慣れれば解消される。物語内容も本格派(大人向け?)で、最後の最後まで楽しませてもらった。評価がやや厳しくなってしまった『エコーナイト』だが、試みは評価しているつもり。『ガンバァール』はパーティゲームにもってこいのガンSTGだ。

なんでもゆうこ

オススメを付けた『ガンバァール』は、私には少し難しかったんだけど、ゲームの種類が多くて長く楽しめました。個人的には、ライフが回復できるシーンがたくさんあればもっと良かったなあ。覚えゲーという印象を受けた『メタルギア』はよ〜く注意して進まないと、ホントに死にまくります。敵に攻撃が当たらなかったり、アイテムを取り逃したりと、いろいろ苦労もしましたが(笑)、独特の硬派な雰囲気、練り込まれたシナリオには感動。

電撃レビュアーズ

今回のPART2は、やっぱり『アストロノーカ』で決まりでしょう! プレイしたレビュアーは2人とも熱にうなされたようにハマりまくり。交配の面白さやバブーの愛らしさに興奮状態が続いています。『パズルボブル4』も定番ソフトの強みである完成度の高さを見せつけ高得点をゲット。そのほかも『SDガンダムGGENERATION』『かってに桃天使!』などが、高い評価を受けました。今回は全体的に、かなり豊作だったかもしれません。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは　鉄拳3

日本全国でも選りすぐりのPS大好き人間が集う、「DPSコロシアム」。今号では「鉄拳3」タイムアタック（オールクリアタイム）の集計結果をドーンと発表しちゃうぞ。あと、次号では今号で大活躍してくれた強者に協力をお願いし、日本一のプレイに使用された連続技を大紹介する予定だ。どうぞお楽しみに!!

今号のこの1枚



◀姉妹でそろって参加してくれた栃木県の霧原涼さん（妹さんは特C部門のトップ）。楽しく参加してくれて、本当にありがとう。

『鉄拳3』（タイムアタックモード・ルール①）の最終集計結果を総力あげて大発表

キャラ別集計 ▶優勝者と中間記録

キャラ	優勝	中間記録	中間記録	参加者
ポール	ハロハロ（神奈川県）29"66	30位：0'54"36 100位：1'31"85	60位：1'08"11	161名
ガンジャック	ハロハロ（神奈川県）32"66	5位：1'40"76 20位：2'15"70	10位：1'45"91	28名
平八	ハロハロ（神奈川県）34"00	5位：1'00"41 20位：1'58"66	10位：1'14"15	36名
オーガ1	ハロハロ（神奈川県）37"76	5位：1'09"96 15位：1'37"03	10位：1'22"33	23名
オーガ2	ハロハロ（神奈川県）38"66	5位：1'20"05 15位：2'19"28	10位：1'47"15	20名
吉光	平尾丈（東京都）45"73	10位：1'08"10 30位：1'40"68	20位：1'17"90	47名
シャオユウ	伊藤雅文（群馬県）45"81	5位：1'15"91 20位：1'58"16	10位：1'22"61	34名
ファラン	伊藤雅文（群馬県）46"66	5位：1'53"81 20位：3'58"71	10位：1'29"95	27名
ブライアン	伊藤雅文（群馬県）49"20	5位：1'49"66 15位：2'51"10	10位：2'06"30	21名
キング	平尾丈（東京都）49"58	2位：1'02"00 6位：3'33"31	3位：1'16"71	9名
ロウ	平尾丈（東京都）52"46	5位：1'43"90 15位：2'54"71	10位：2'23"96	22名
エディ	平尾丈（東京都）53"60	2位：2'00"80 5位：3'38"30	3位：2'28"58	8名
レイ	ハロハロ（神奈川県）57"76	3位：1'40"00 10位：2'49"83	5位：2'09"81	17名
木人	平尾丈（東京都）59"05	3位：1'32"51 10位：2'24"40	5位：1'55"75	14名
ニーナ	ハロハロ（神奈川県）1'11"11	3位：2'14"71 10位：2'57"80	5位：2'16"38	17名
ジュリア	平尾丈（東京都）1'13"21	2位：1'42"21 5位：2'00"43	3位：1'48"15	10名
アンナ	ハロハロ（神奈川県）1'13"90	3位：1'44"90 10位：3'14"21	5位：2'09"01	14名
ボスコノビッチ	浜西雄一（広島県）1'16"46	5位：3'31"65 15位：4'54"06	10位：4'29"96	20名
仁	ハロハロ（神奈川県）1'21"25	5位：2'16"90 15位：2'56"70	10位：2'42"66	24名
ゴン	平尾丈（東京都）1'21"76	3位：2'08"88 10位：3'20"88	5位：2'33"06	13名
クマ	平尾丈（東京都）1'29"16	3位：1'40"70 10位：2'45"80	5位：1'56"51	15名

上位者のレベルの高さには驚かされるばかりだね。なお全キャラ共通での中間順位記録と参加者数は右の通りだ。

100位：1'08''50　200位：1'31''16
300位：1'59''01　400位：2'43''11
500位：3'35''20（全参加者：580名）

全キャラ共通集計 ▶全国ベスト50の強者たち

優勝:ハロハロ	（神奈川県）	29"66（ポール）	26位:杉山貴之	（埼玉県）	48"85（ポール）
2位:ハロハロ	（神奈川県）	32"66（ガンジャック）	27位:伊藤雅文	（群馬県）	49"20（ブライアン）
3位:ハロハロ	（神奈川県）	34"00（平八）	28位:今城弘亘	（東京都）	49"33（ポール）
4位:佐野浩一	（千葉県）	34"16（ポール）	29位:6 1 3	（富山県）	49"53（ポール）
5位:平尾丈	（東京都）	36"01（ポール）	30位:平尾丈	（東京都）	49"58（キング）
6位:ハロハロ	（神奈川県）	37"76（オーガ1）	31位:ナニノナ	（神奈川県）	49"93（ポール）
7位:ハロハロ	（神奈川県）	38"66（オーガ2）	32位:道下智彦	（石川県）	50"16（ポール）
8位:平尾丈	（東京都）	38"96（平八）	33位:小林真博	（神奈川県）	50"28（ポール）
9位:物江俊一	（福島県）	39"20（ポール）	34位:保木本正樹	（鳥取県）	50"58（ポール）
10位:平尾丈	（東京都）	39"43（ガンジャック）	35位:斉藤暁	（山形県）	50"83（ポール）
11位:伊藤雅文	（群馬県）	40"98（ポール）	36位:KENJI	（群馬県）	51"45（ポール）
12位:平尾丈	（東京都）	41"18（オーガ2）	37位:濱毅治	（神奈川県）	52"00（ポール）
13位:谷本悟	（大阪府）	41"50（ポール）	38位:MIC	（奈良県）	52"04（ポール）
14位:平尾丈	（東京都）	43"33（オーガ1）	39位:吉村隆吉	（三重県）	52"20（ポール）
15位:降旗真也	（長野県）	45"56（ポール）	40位:阿部真也	（北海道）	52"46（ポール）
16位:平尾丈	（東京都）	45"73（吉光）	40位:平尾丈	（東京都）	52"46（ロウ）
17位:ホールJ	（神奈川県）	45"76（ポール）	42位:平尾丈	（東京都）	53"60（エディ）
18位:伊藤雅文	（群馬県）	45"81（シャオユウ）	43位:村山元康	（大阪府）	53"65（ポール）
19位:伊藤雅文	（群馬県）	46"66（ファラン）	44位:山本美奈子	（神奈川県）	53"66（ポール）
20位:ハロハロ	（神奈川県）	46"81（吉光）	45位:飯野司	（埼玉県）	54"16（ポール）
21位:Mk－3	（東京都）	46"90（ポール）	46位:井上大督	（千葉県）	54"18（ポール）
22位:石井千聡	（千葉県）	47"20（ポール）	47位:黒部晃樹	（東京都）	54"36（ポール）
23位:平出武志	（長野県）	47"33（ポール）	48位:恵雅樹	（鹿児島県）	54"46（ポール）
24位:伊藤雅文	（群馬県）	48"75（平八）	49位:白井竜志	（神奈川県）	54"51（吉光）
25位:豆田健次	（兵庫県）	48"80（ポール）	50位:井上大督	（千葉県）	55"68（ポール）

特別集計部門のトップのみなさん

特Aのトップ	エヴァ命	（大阪府）	2'31''43（ポール使用）
特Bのトップ	宮本俊夫	（青森県）	1'16''55（ポール使用）
特Cのトップ	ラーグリーに	（栃木県）	5'55''10（ニーナ使用）
特Dのトップ	尾崎典子	（長崎県）	1'32''43（ポール使用）
特Eのトップ	山本美奈子	（神奈川県）	0'53''66（ポール使用）

全参加者の記録を大発表

▼キミの順位も即判明

今号で発表になった「鉄拳（ルール①）」に参加してくれた全員の名前&全国順位&記録をまとめた、全参加者記録表を希望者"全員"にプレゼントするぞ。しめ切りは、9月20日消印有効なので注意しよう。

▼申し込み方法は？

「鉄拳」全参加者記録表を希望する人は、封筒に「返送用の封筒（90円分の切手を貼り、自分宛ての郵便番号・住所・氏名も書いておくこと）」を入れ、DPS編集部の「コロシアム全記録発表係」まで送ってね。

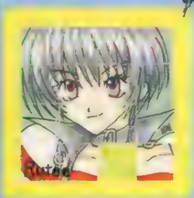
●VOL.78オリジナルグッズプレゼント当選者：メモリーカード用シール（「FFⅦ」版）：木挽みな（神奈川県）、渡辺梨恵（京都府）、宮本博明（大阪府）、佐々木好美（千葉県）、柳沢美帆（長野県）、キャラクター紐（「海腹川背・旬」版）：中井晴一（茨城県）、濱田真樹（熊本県）、キャラクター紐（「あすか120%」版）：北原哲也（長野県）（敬称略）たくさんの応募、ありがとう!!

●「サンダーフォースV」でも記録を募集中：タイムアタックのタイムを競う。自機は初期状態で選択できる機体のみOKで、難易度の制限はなし。申請ハガキには「サンダーフォースV」と明記して「タイム／使用機体」を書こう（しめ切りは9月1日消印有効。優勝者はVol.85で発表するぞ）。●「XI［sái］」でもいろいろな記録を募集中：最高チェイン記録（何回までチェインを続けられたか）と、MCS（1回のチェインで獲得した最高点数）の記録を募集中。申請ハガキには「XI」と明記し「参加種目（チェイン数かMCSか）／記録」を書こう（しめ切り10月1日消印有効）。

オリジナルグッズ披露宴

今回は「遊べるアイテム」にスポットを当てて、ゲームへの愛情と楽しいアイデアが溢れんばかりの2作品を紹介することにしよう。

キーホルダー
むにゃん
愛媛県



むにゃんさんが作ってくれたのは、15パズルが組み込まれたキーホルダーだ。写真にある『テイルズ』のルーティがモデルのものと、フィリア版の2つを送ってきてくれた。細部にわたる細かい加工が、『テイルズ』に込めた情熱を伺わせてくれる。

タロットカード
細井雪秀
兵庫県



紅井雪秀さんの作品は全22枚を『悠久1・2』のキャラでデザインしてくれたタロットカード。どのカードの絵も、見ていて楽しいものばかりなのだ。

希望者にプレゼント

左で紹介しているキーホルダー（2種類）とタロットカード（1組）の計3作品を、希望者にプレゼントするぞ。欲しい人はハガキに「郵便番号・住所・氏名・欲しい作品1点」を明記して、下の係まで送ってね。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶9月10日まで（当日消印有効）

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式種目の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券は、グッズプレゼント応募時にハガキに貼っておくと、最優先で当選させてもらえるアイテムなのだ。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけ綺麗に撮ってね）に「名前、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添え、返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書き、必要な分の切手も貼っておくこと）も忘れずに同封しよう。デキ映えよりも、作品に込もった「愛情」を重視するので、恥ずかしがらずに参加してみてね！

挑戦者募集中 キミの出してくれた記録も教えてね!!

記録申請の方法
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請ハガキのルール
原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点
同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

エントリーのルール
1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者（主に入賞者）には、不正がないか確認のため"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。

急げ! 鉄拳3〜フォースモード〜

ルール②
「鉄拳フォースモード」でスコアを競う。使用キャラは、隠しを含む誰を使ってもOK。集計は全キャラ共通で行う。まだ間に合うので、参加を迷っている人は急げ！

申請記録
『鉄拳3・ルール②』と明記して、「スコア／使用キャラ」をハガキに書こう。入賞時に備えて、出した記録をメモリーカードに保管しておくのもお忘れなく。

しめ切り▶9月1日消印有効

新登場 鉄拳3〜サバイバルモード〜

ルール③
「サバイバルモード」で勝ち抜き数を競う。使用キャラは自由、多人数で交代しながら達成した記録も有効とする。集計は全キャラ共通で行うがキャラ別集計も予定中。

申請記録
『鉄拳3・ルール③』と明記して、「勝ち抜き数／使用キャラ／達成に携わったプレイヤー数」をハガキに書こう。長時間プレイで体を壊さないように気をつけてね！

しめ切り▶10月1日消印有効

新登場 ガンバァール

ルール
「キャッスルオブガンバァール」での「アーケード（初級・上級・激ムズのどれでもいい）」で総合スコア（16面クリア後にネームエントリーを行うスコア）を競う。

申請記録
『ガンバァール』と明記して「スコア／使用したコントローラ」をハガキに書こう。もし可能なら、記録達成の模様をビデオに残しておいてもらえると嬉しい。

しめ切り▶11月1日消印有効

急げ! XI [sái]

ルール①
「TRIAL」の「TIME LIMITED（3分間のスコアアタック）」でスコアを競う。キャラスピードほか、設定の制限は一切なしだ。スゴい記録を期待しているぞ。

申請記録
『XI・ルール①』と明記して、「スコア／キャラ速度」をハガキに書こう。もしわかるなら、スコア達成時の「最高チェイン数」「最高チェイン記録（MCS）」も教えてね。

しめ切り▶9月1日消印有効

募集中 XI [sái]

ルール②
「TRIAL」の「ENDLESS」でスコアを競う。カンスト（999,999点）達成者が複数現れた場合には、そのプレイでの所要時間の短かった方を勝者とする。設定の制限はなし。

申請記録
『XI・ルール②』と明記して「スコア」をハガキに書こう。もしわかるなら「レベル／所要時間／最高チェイン数／最高チェイン記録（MCS）」なども教えてね。

しめ切り▶10月1日消印有効

入賞者の記録確認時の注意事項



◀ゲーム終了後のベスト8表示中に△ボタンを押すと、この画面になる。

原則として入賞者の記録確認はメモリーカードでOK。ただしカンスト達成者の場合のみ、上の画面をビデオテープなどに保管しておくこと。

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは… （掲載予定：9月1日消印有効まで▶Vol.85で発表）

〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

報酬
参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップに記念品を贈るぞ）。

4色奴隷 Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4C奴隷」

4Cハガキは〜歌も出るよね。夏だし。アツアツだし。4Cハガキは〜。



◀大阪府　小林賢治さん：隠れた名作なんですよね。PSの2D格闘としてはかなりデキのいい部類に入ります。キャラがちょっと地味ですけど。

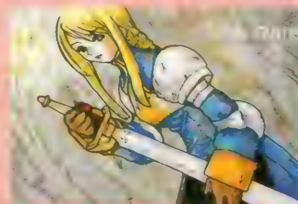


◀山形県　きりま水樹さん：きっとエリーも、マリーと一緒でイロイロ悩むことになるんでしょうねぇ。続編だけにシステム増えてもっと悩んだりして？

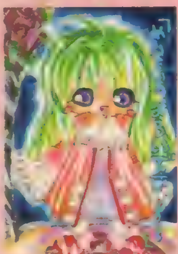


▲三重県　東本夕夜さん：この流れるような迫力は彼じゃないと出ないでしょうねぇ。戦ってます。

◀福岡県　栗梅ゆずさん：月夜が似合います。肌が白いから？　剣が光るから？



▼東京都　うめぼしぱんださん：です〜っていうのがポイントです。

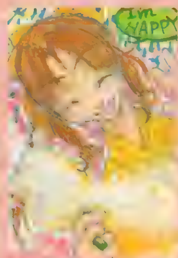




▲愛媛県　如月二月さん：ヨーヨーですから。武器にするのは大変です。

▼茨城県　小見幸子さん：彼の剣は……やっぱりムチャな大きさですよね。

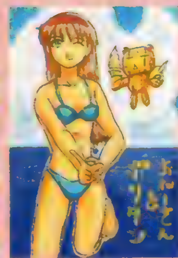




▲茨城県　安藤沙和香さん：綿菓子とかお祭りとか。似合いますよね。

▼兵庫県　舵をとれさん：普通の麻雀部分が……なんですが。





▲千葉県　まつさき雄崇さん：「落ちゲー」どうです？　え？



▲東京都　水都花鈴さん：仲良いですから。うひひです。

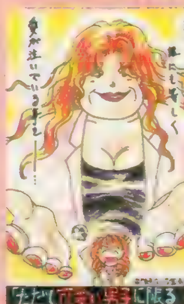
◀三重県　東本夕夜さん：楽しそうです。かなり。ムキーって感じデス。



▶北海道　セトさん：結構どたばたしてそうですよね。トーストかじりながらダッシュ？

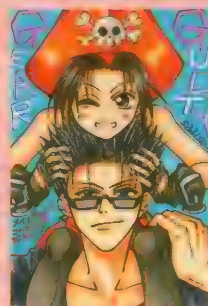


▶愛知県　しらなぎぜんさん：注がれても…先生……ちょっと怖いです。





▲熊本県　鵜鴉さん：明るいニーナ。いいですよね。なんといってもミニスカですし(爆)、さらに羽根付き！　リュウがうらやましい。まあ、彼もドラゴンになれるのである意味さらにうらやましいです。



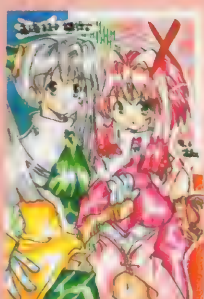
▲福井県　はせがわ皐仁さん：続編ではジョニーも出てくるといいですねぇ。というか続編……あるんでしょうか？

▶千葉県　ちったんさん：砂漠の王ですから。きっとこうやってパトロールしていたに違いありません。アラビアのロレンス風でカッコイイですよね。砂漠なら1人でも大丈夫っていう自信みたいなモノを感じます。たくましいのでしょう。スゴク。砂で汚れてそうですけどね。基本的にシャワーないし。





◀新潟県　白刃紗夜さん：ポリタンは歳を取らないのでしょう(謎)？



◀宮城県　白河風華さん：この2人の仲の良さも良いですよね。かなり。



◀東京都　佐々木まことさん：役に立たない……ですね。でもそれはそれで……。

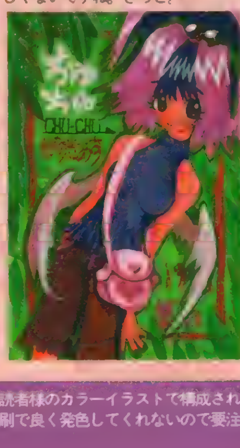


▶兵庫県　さなだみちこさん：これは……シンジくんがまた何かしたんでしょうか？



▲北海道　TOMYさん：壁の手配書(？)に愛が込められてる感じデス。特にゲン。いいなぁ……大工っぽいなぁ。強いのに。スゴク。

▼大阪府　キノピコンさん：擬人化したら。まあ、大きくなるヤツもいるわけですから。人になってもおかしくないですね。きっと。





▲東京都　ハー子さん：砂のですが、海賊にはこの帽子　似合いますよね。やっぱり眼帯がポイントなのでしょう。で、右手はフック？

▼岡山県　樹宮匡平さん：髪の毛がなければ判らないくらいの彼。というか彼女なのでした。まあ、信じることは人それぞれですから。





▲東京都　スティーブンさん：ひよこを大事にしてるんですよ。唯一の友だちらしいですから。その上貧乏で3人の姉さんがいるそうです。

カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ　イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載される



▲長野県　湖山たみさん：方陣技を使っているとメキメキ主人公との相性が上がっていきます。小蒔狙いの場合は……要注意です。

▼イギリス　吉良さん：ユキノさんの血管がかなり力入っていて怖かったりします。アヤセはポケベル持ってるでしょうねぇ。





▲三重県　東本夕夜さん：さすがに昔程じゃなくなりました。『ペルソナ』ハガキ。が、まだ……。

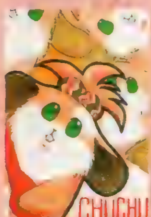
▼山形県　週末の怪人さん：「エアガイツ」……アーケードでは……でしたが……コンシューマでは良くなってますよね。きっと。



◀千葉県　S·風雅さん：一見少年のようですが、出るとこ出ていてバッチリなのでした。根性で錨を振り回しているのでしょう……ってワリにはラクラク使ってますが。



▼福岡県　JUさん：同じ顔ですよね。彼ら。見分けが……。

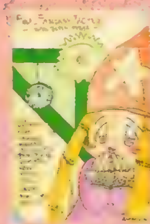




▲千葉県　まつざき雄崇さん：食べっぷりがたまらない？

▼岐阜県　ヘイタさん：なんとなくカワイイのでした。

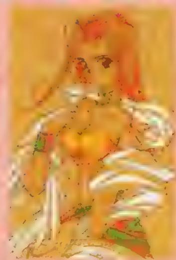




▲神奈川県　ちょこLOVEさん：時を操るわけですから。

▼埼玉県　矢渡さん：格闘には不向きな服ですよね。

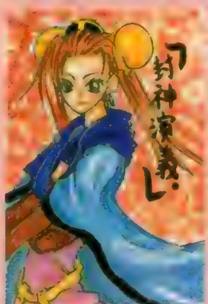




▲岡山県　ひよこさん：もっと活躍して欲しかったです。

▼茨城県　みなみ流水さん：実家に帰ってるんでしょうかねぇ？　というよりも私生活はあるんでしょうか？　彼ら。セリフとかスゴク人間くさいんですけど、そういう実際の行動は見せてくれませんでしたよね。気になるんですけど……。いまだに。





▲高知県　真崎桐夜さん：ゲームはどうなるんでしょう？　増刊D10でチェック！　それでバッチリです！

▼大阪府　こよみさん：彼女とクリスマスが一番難しいみたいです。とにかく愛ばかり選択してちゃ×……





▲静岡県　よこ目さん：ああ、もう幸せそうでステキです。妖精さんのための「BOFIII」なのですから。

▼山形県　日野晴火さん：花札。普通の高校なら没収されても不思議じゃないです。





▲富山県　サクマ式さん：いつの間にかレベル60。よくあることですよ。ふみゅ。



◀北海道　セトさん：彼女はゲロ攻撃に耐えました。リッパです。かなり。



▲神奈川県　楽柚さん：召喚獣もパーティのメンバーに加えられると良かったんですが。そしたらバリエーションも広がったし……。まあ、それよりも主役級の着替えの方がおいしかったでしょうけど。それにしても角……重そうですよね。



▲福井県　有栖川恭さん：複雑な彼らの複雑な関係。混じり具合がいい感じデス。閉じこもってちゃ。ね。

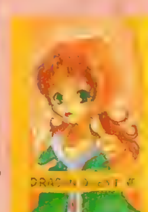
▶山形県　十河さん：買って、そして作って下さい！　お願い！　なのです！





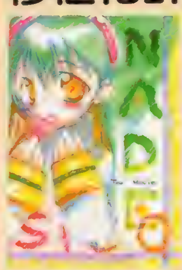
▶三重県　夕凪さん：やっと出た情報が「ドラクエ」。でもイラストは……。

◀東京都　藍沢悠紀さん：グランプリ、さらに盛り上げないと！　なのでみんなで参加なのです！



移植化計画出張版

移植希望ハガキは、ここで紹介中です。ＳＳ、アーケードなど、ＰＳに移植して欲しいソフトがある場合はこのコーナーあてでハガキを！



◀埼玉県　宮崎あさみさん：PS化しませんかね？　映画になったことだし。



▶新潟県　白刃紗夜さん：何でも仲間になるんですよね。犬とか。



▲千葉県　柴田恭子さん：ゲームとしてはイマイチ評判が……お話さらに暗いですし。


PACK-IN-SOFT
Victor Interactive Software Inc.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
婦警の心得その1
ムヤミニ民間車ヲ破壊スルベカラズ!!
嘉比井 萌花
CV:鈴木真仁
神条 摩樹奈
CV:平松晶子
絵麗奈 蔵院
CV:新山志保
好評発売中!
標準価格¥5,800(税別)
美少女ポリス育成シミュレーション&リボルバーバトル
はいぱあセキュリティーズ2
パック イン ソフト本部 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F TEL.03-5466-1757(土・日・祝日を除く10:00~17:00) 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

電撃 PlayQuestion
プレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

赤トンボが夕焼け空を飛び交う季節が今年もやってきました。暑い夏も終わりを迎えようとしていますが、電撃プレイクエスチョンは今回も季節に関係なく、熱くハードな内容で最新ゲームを攻略していきますよ。

東京魔人學園剣風帖

全25人の登場キャラクターのうち、仲間にする条件が難しい4人を仲間にする方法と、毎号気になる真神新聞の入手条件を一挙大公開!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

全キャラを仲間にしていて、誰も戦闘中に戦闘不能にならなかった状態でゲームをクリアすると、2回目を最初から始めたときには最初から骨董品屋に全アイテムが売っているのだ。今回の記事はそんなウラワザを狙う人にオススメです。まだの人は記事を参考にぜひチャレンジしてみよう。　　（今度は2－Cに転校するうきき）

発売中 AVG	▶¥5,800　▶アスミック・エース・エンタテインメント
	▶MC(3ブロック)、AC(DS対応)

©Asmik Ace Entertainment Inc./SHOUT! DESIGNWORKS

パーフェクトプレイを目指すキミにとっておきの情報を大公開!

◉仲間にしにくい4キャラの攻略法

発売されて2カ月、「クリアしたけど全キャラ仲間にできなかった」という人もいるのでは？　ここでは、そんな人のために仲間にするのが特に難しい、4人のキャラを仲間にする条件を解説するぞ。

壬生紅葉

●唯一、否定的な態度を好む？

壬生は第18話で登場する。基本的に彼との会話は、下の囲み内にあるような「否定的」な答え方をするといい。仲間になったあとも、間違いは間違いだと自分の意志をハッキリと答えるようにしよう。戦闘時のユニットとしては、主人公同様平均的な強さを持っているうえ、方陣技の組み合わせ数も豊富なので意外と使えるぞ。

仲間にする方法

「怒」ー「悩」ー「怒」ー「怒」ー「悲」
「藤咲のあいつと戦わないで！」の問いに「怒」

御門晴明&天后芙蓉

●感情的にならず、冷静に対処

第19話で2人同時に登場。この話で一緒に登場する村雨は、友好的に答えていけばいいので、比較的仲間にしやすい。しかし、御門と芙蓉の問いかけに対しては、ほとんど「同意」していかなくてはならないのだ。仲間になってからは、常に冷静な答え方をしていくといい。ユニットとしては、芙蓉はともかく、御門は戦闘時にとても役に立つ。その主たる理由は攻撃範囲の広さと射程の長さ。アイテムなどを使い、行動力を上げていけばかなり使えるキャラになるのだ。

仲間にする方法

御門　「同」ー「同」ー「同」
芙蓉　「悲」ー「同」
・阿師谷に対して「無」ー「無」
・秋月に対して「喜」ー「友」
・秋月の話を聞く
・秋月のために何かできないかの問いに「冷」

比良坂紗夜

●愛だけが比良坂を救えるカギ

比良坂は第21話で仲間になるが、そのためには第4話と第7話で条件を満たしていないといけない。とにかく比良坂との会話には「愛」で答える。あとは下の囲み内の通りにすれば大丈夫だ。彼女のユニットとしての能力は御門クラスで、戦闘でも役に立ってくれる。ただし、防御力が低いので前線には出さないようにしよう。

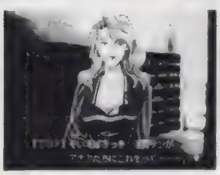
仲間にする方法

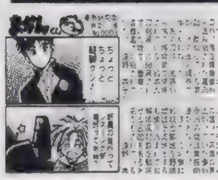
第4話で比良坂に名前を名乗る
第7話で比良坂とのデートに応じる「愛」
・「奇跡を信じますか？」のときに「愛」
・「比良坂を追いかける」を選択
・死蝋の問いかけに対して全て「冷」
・「あなたに会えて良かった」の問いに「愛」
・比良坂の問いに、「約束する」を選択
第21話の2回目のバトルのあとで、過去のイベントへ
・このイベントの最後では「かばう」を選択

※仲間にする方法内に書かれた「」ー「」は、そのキャラに初めて会ったときから順に選択するとベストな選択です。これ以外の選択でも仲間になる場合があります。

◉新聞の入手条件を大公開!!

ストーリーの途中、新聞部の杏子から貰える「真神新聞」。これは全部で15種類あるが、入手条件が厳しいものもあるので、全部入手するのはなかなか大変。ここでは、全新聞の入手条件を一挙に公開しよう。





▲オススメは、4コマまんがの「まぢんくん」。
◀意外にも杏子以外から貰うこともあるのだ。

号数	新聞入手条件
第1号	第1話もしくは、第2話で必ず入手できる
第2号	第3話で杏子の「花見に参加していいか？」の問いに、「喜」か「友」か「同」を選択。もしくは、第3話の花見の待ち合わせに杏子が一番最初に来れば必ず入手できる
第3号	①第4話で杏子の「話を聞いてみない？」の問いに「友」か「同」 ②第4話で杏子の「渋谷に付き合って」の問いに「悲」か「怒」 ③第4話でラーメン屋を出るときに杏子の好感度が高く、これまでに犬神に会っていない ④第5話で具合の悪そうな葵に対する、小蒔の「無理することはないよね」という問いに「愛」か「友」か「同」 ①〜④のいずれかの条件を満たすと入手できる
第4号	第6話で杏子に情報交換を持ちかけられたらOKするか、第7話でマリアと職員室で話したとき杏子の好感度が高いと入手できる
第5号	第8話で杏子から50円〜150円で購入する
第6号	第9話で必ず入手できる
第7号	第10話で小蒔の「試合を見に来てくれる？」の問いに「愛」か「喜」か「友」か「同」を選択すると入手できる
第8号	第12話で新聞部の部室を捜索中、京一の「休憩しよう」の問いに「冷」か「怒」か「悲」か「悩」か「無」を選択すると入手できる
第9号	第15話で杏子と教室で会ったとき「待っていた」を選択、または縁日で「杏子の話を聞く」を選択すると入手できる
第10号	第16話でのマリアの問いに「友」か「同」、もしくは犬神の問いに「怒」か「悲」を選択すると入手できる
第11号	第17話で杏子の「何が大変か覚えているか？」の問いに「覚えている」を選択すると入手できる
第12号	第18話で杏子の質問で「100円コース」以外を選択し、なおかつ杏子の好感度が高いと入手できる
第13号	第19話で杏子の好感度が高ければ必ず入手できる
第14号	第20話で田中の「どこがおかしいのか？」の問いに「靴」を選択し、なおかつ京一の好感度が高いと入手できる
第15号	第23話で第1号〜第14号の新聞を持っていれば入手できる

ポイント Q&A

Q：このゲームにはたくさんのキャラが登場しますが、戦闘はどのキャラで戦うのがいいのですか？
A：オススメはマリィ、御門、比良坂といった、射程が長く攻撃範囲が広いキャラ。レベルが高くなれば、小蒔や雛乃、アランも使えるぞ。また、ボーナス値が均等に上がっていく葵、さやかもいい。まぁ、どのキャラもそれなりに強く、アイテムで能力を高めることができるので、見た目などで選んでもOK。好きなキャラを使おう。

季節を抱きしめて

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

一応、これで「季節～」の攻略も一段落。思えば「ダブキャス」以上に複雑な分岐にずいぶん悩まされました。全エンディングをフォローできなかったのが残念ですが、その辺は今後に続くであろう「サンパギータ」の攻略で借りを返せれば……と思ってます。ところで、あなたは麻由派？　それともトモコ派？　（当然、麻由派の袋）

『季節～』3人娘の各グッドエンド攻略と17種類のエンディング一覧を掲載！
未だにクリアできない人＆達成率を伸ばしたい人は必見の2ページだぞ。

発売中 AVG	▶¥4,800（CD2枚組）　▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

攻略編第2弾！ 後半ストーリーの核心に迫る！

「季節～」攻略編2回目は、81号の続きとなるストーリー後半部分（DISC2）の内容を中心に解説することにしよう。なお、プレイ方法によって多少展開は違うが、今回の記事中では「麻由との出会いのシーン～悲恋桜での麻由（またはトモコ）とのデートシーン」までを、前半部分（DISC1）としている。81号を持っている人はそちらも参照してほしい。また、当然ながら、前半でも愛情度は変化しているので、後半からの軌道修正（前半は麻由寄りでプレイして、後半でトモコのグッドエンドを目指すなど）は難しいと考えた方がいいぞ（その場合はたいていがバッドエンド直行）。さらに、右のページではエンディング一覧表も掲載しているので、そちらも併せて、『季節～』をとことん楽しもう！



▶前半部分でバッドエンドになってしまう人は、右ページのエンディング一覧を参考に後半部分へ突入だ。

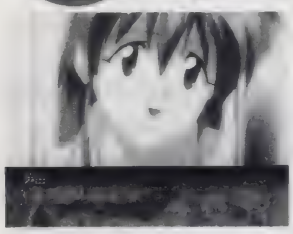
前回に引き続いて2人のシナリオ別に攻略

ここでは、麻由とトモコの2編に分け、各キャラの大まかなストーリー（いわゆるグッドエンド）の流れを追うと共に、バッドエンドにならないための注意点をお伝えしよう。ただし、麻由のグッドは2つ。ここでは「麻由編」（右ページ参照）をベースにしている。もう1つの麻由グッドを見たいという人には「悲恋桜の伝説を変える」とだけいっておこう。きっと見られるはずだ。また達成率を上げたい人は注意点を無視し、わざとバッドになるのも手だ。



麻由編

純情可憐な麻由との恋。彼女には常に優しさを持って接していこう



▲思わずくすぐったくなるような、こんな「お約束」な展開も、麻由シナリオならではなのだ

麻由と再会した主人公は、彼女を自分の下宿に泊める。2人はお互いの存在に安らぎを感じつつ、記憶探しを続ける。時おり、桜の木を見たとき、言い知れぬ不安感に襲われる麻由だが、主人公がそれを励まし、同居生活を送る2人。しかしある雷雨の夜、その関係は壊れる。トモコに同居関係がバレてしまったのだ。さらに主人公が麻由についたウソもばれる。ショックで部屋を飛び出す麻由。主人公は麻由を追い、自分の想いを伝える。麻由がその強い気持ちに答えた瞬間、突然記憶がよみがえる。「さくらが……」の一言を残し、消える麻由。そして1週間後、悲恋桜の木の下で2人は再び出会う、そのときの麻由の姿、そして麻由が伝えた真実と、主人公に対する本当の気持ちは……。

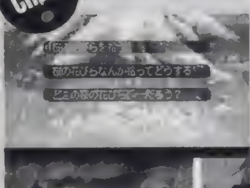


▶最大の謎だった彼女の正体も、このシナリオをクリアすれば判明するぞ。

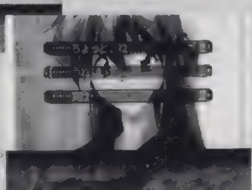
CHECK この行動には注意しよう

■基本は"お兄さん"のスタンスで常に頼れる存在であり続けよう！

基本は麻由をフォローするような選択を選ぶこと。**大学で困っている彼女を積極的に助けたり、仕事よりも彼女の身を案じたり、親切心で家に泊めてあげようとしたり**……といった具合。1番重要なのは、**悲恋桜で桜の花びらを拾う**こと。また、麻由を追うシーンではズバリ右を選ぼう。あとはあきらめずに、**最後まで追いかける**ことだ。



▲物語のカギとなる「花びら」は、見つけたら必ずゲットすること。



▶この選択肢も意外に重要。麻由と一緒にいられて、うれしい気持ちを表現しよう。



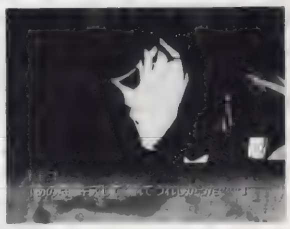
トモコ編

激しさの裏に見え隠れするトモコの愛情に気付くのが大事

麻由を呼び出すために、タウン誌にウソを書いた主人公だが、その日はトモコとのデートの日。結局、トモコとのデートを優先した主人公は、その夜悲恋桜の木の下でトモコとキスをする。トモコに、今までとは違った感情を抱きつつ、それでも麻由のことが気になる主人公は、デートの翌日麻由と偶然再会。記憶を探し町を歩く。しかしその夜、桜の木をきっかけにしたある事件が起こり、麻由を連れて下宿に帰ることに。部屋にいる麻由のことが気になって、バイトが手に着かない主人公だが、突然トモコから電話が。トモコに会った主人公は、罪悪感から麻由との出来事をすべて話す。そのとき、トモコが主人公に言った言葉は……。そして、下宿に帰ったとき、麻由は……。



◀本作では"邪魔モノ"のイメージが強いトモコだが、すべては純粋に主人公のことを思っての行動。根は可愛い子なのだ。

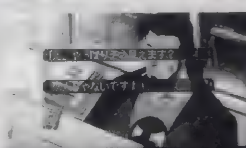


▲そう、いつだって彼女は主人公が1歩踏み出すのを待っていたのだ……。その気持ちに早く気付いてあげよう！

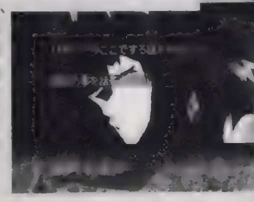
CHECK この行動には注意しよう

■積極的なトモコの気持ちについていけばOK！

トモコとのデートイベントを起こすには、前半で編集長から聞かれる、**トモコとの仲を肯定**しよう。また、駅前で麻由と居るところを目撃されたとき（後半）も、**勘違いであることを彼女が納得いくまで説明**する。ほかには、編集部でトモコから電話で呼び出されたら、**なによりも優先で彼女のもとに向かう**こと、などに注意。



▲トモコをデートに誘えるか否かは、この選択肢にかかっている。



◀最後のシーンでは、トモコを信頼して麻由のことを話すべきだ。

ポイントQ&A

Q：このゲームにも、前作「ダブルキャスト」のようなおまけ要素（オープニングが変わったり……とか）はありますか？
A：あります。条件も「ダブルキャスト」とほぼ同じで、グッドエンドを1つ見るごとのタイトルバックのグラフィックの変化、達成率が一定の値になると現れるメッセージ、すべてのグッドエンド＋一定達成率で入れる「おまけモード（イラスト原画が参照できる）」などが用意されているぞ。

17個のエンディングへのワンポイント攻略集

ここでは81号で攻略した、『ダブルキャスト』のPQでも好評だったエンディング一覧表を掲載しよう。今回は全27種類のエンディングのうち、現在公開が可能な17種類（グッド3個、ノーマル1個、バッド13個）のパターンの紹介だ。各エンディングとも、左からタイトル、ストーリー概要、ワンポイント攻略の順に並んでいるぞ。また、シナリオの内容参照のほかにも、エンディング後に表示される各タイトルと、このページのタイトルを見比べていけば、「どのエンディングを見たかをチェックするリスト」としても活用することができる。100%クリアを目指しているキミには、必携のページとなるだろう。

グッドエンド GOOD ENDING

各ヒロインごとに用意された、計5本のグッドエンド。なかには悲恋のシナリオもあるが、どの結末も非常に印象的だ。当然、対象になるヒロインには最大の愛情で接することが条件。

麻由編	お互いの気持ちを確認し合った麻由と主人公。だが、記憶を取り戻した麻由は、主人公の前から姿を消し、そして悲恋桜で……。	とにかく、「麻由を好き」という基本を忘れずに考えて行動すればOK。ポイントは、悲恋桜の下で桜の花びらを拾うこと。
トモコ編	トモコとのデートで訪れた悲恋桜……。主人公は「トモコを好きな気持ち」に気付き告白する。そして、結ばれる2人……。	こちらは逆にトモコ寄りに話を進めること。編集長にトモコとの仲のことを聞かれたら肯定しよう。トモコとのキスもポイントだ。
綺麗なお姉さん編	ふとしたことで、お姉さんの悲しい過去を知ってしまった主人公。麻由もトモコも去った今、お姉さんと新しい1歩を踏み出していく。	ポイントは、編集部でトモコとのデートを約束したあとすっぽかして帰ること。そして、お姉さんとのキスは我慢することだ。

ノーマルエンド NORMAL ENDING

「季節～」の4つあるノーマルエンドは、前作と違い番外編というわけではない。一応、オチは付いているが、どこか釈然としない……そんな準グッドエンドと呼べる内容がほとんどだ。

麻由はどこへ？編	主人公の奮闘もあって、麻由はすべての記憶を取り戻す。だが、なぜか彼女は主人公のもとを去っていってしまった……。	基本線は、グッドエンドの「麻由編」と同じ。桜の花びらを拾わず、麻由には「男として好き」という態度を取らないようにしよう。

バッドエンド BAD ENDING

主に“間違った行動”をしたときにたどり着く18本のエンディング。本作では、1回の選択ミスで唐突にバッド行きという場合も多いので、あからさまに怪しい選択肢には注意しよう。

春の日の妄想編	大学の構内を並んで歩くトモコと主人公。トモコのナイスバディ（死語）の妄想をする主人公は、目前に迫る木に気付かず……。	最初の大学のシーンで、主人公にトモコのことを語らせればOK。あとはひたすら、暴走するのみ。ただし、初回プレイでは不可。
いやらしいボク編	麻由と再会した主人公は、夜の公園でHな行為を強要！ だが、抵抗した麻由に平手打ちを喰らい、主人公はブランコから転落する。	麻由との最初の出会いで、徹底して冷たくすること。その後の公園では、「あんなことやこんなこと」を強要（笑）しよう。
男の浪漫編	街で出会った綺麗なお姉さんから渡されたチラシのお店「四季」。そこを訪れた主人公は、あまりの素晴らしさに我を忘れて……。	最初に麻由を探すときに繁華街で、お姉さんに会っておくこと。その後、麻由との待ち合わせ場所へ向かうときは、「四季」を選択。
恐いおじさん編	お姉さんといい仲になった主人公は、お姉さんにキス。ところが、そこへお姉さんの恋人を名乗るおじさんが現れて!?	基本的にグッドエンドの「綺麗なお姉さん編」と同様に進めよう。お姉さんとのキスシーンでは、そのまま唇を重ねようとすれば……。
幻の写真集を見た編	主人公は、Hな本が麻由に見つからないよう、天井ウラに隠そうとする。だが、そこで発見したもっとHな本を読み進めるうち……。	麻由を自宅に連れ帰ったシーンで、Hな本の隠し場所に天井裏を選ぼう。あとは、そこで見つけた本を欲望のままに読めば……。
不安な春編その2	主人公は、自分のもとを去った麻由を連れ戻すが、彼女の記憶は未だに戻らないまま……。しかも、トモコとは、ほとんど絶交状態に。	グッドエンド「麻由編」と同じ進め方をするが、桜の花びらを拾わないこと。また、「麻由を好き」である気持ちはハッキリ伝えよう。
桜伝説編その1	すべての記憶を取り戻した麻由に、間違っている桜の木の伝説を聞かせる主人公。だが、そのために桜の木の呪いが……!?	2回目以降のプレイで、最初の悲恋桜の伝説の選択では「怨霊」を選ぶこと。あとは、麻由寄りに進めていくのがポイント。
もうボクは若くない編	トモコを振り切り、麻由の待つ部屋へと急ぐ主人公。だが麻由の姿はなかった。主人公は悲恋桜で麻由を待つ。何十年も……。	部屋のカギを落としたあと編集部でトモコに呼び出されたら、それに応じること。ただし、結果的には麻由を選ぶように行動しよう。
トモコ三連発編	繁華街で麻由をなじるトモコに主人公が怒りの平手を喰らわす。だが、その報復として待っていたのはトモコの強力な三連発だった。	繁華街でトモコと言い争うシーンで、トモコを殴ること。ただし、「一撃必殺拳編」のエンディングをすでに見ていることが条件。
そして誰も来なかった編	主人公は、タウン情報誌を使って麻由へ呼びかける。しかし、約束の日に指定した喫茶店には、誰も現れなかった。	上と同じく、繁華街でトモコを殴ることが重要。トモコを殴ってしまうと、その後のわずかな選択肢で、エンディングが変化する。
そしてボクは1人編	飛び出した麻由を追わず、トモコを選んだ主人公。そして、一夜を共にした2人だが、主人公の胸には言いようのない虚しさが。	トモコ寄り（キスあり）に進めて、クライマックス（アパートでの麻由&トモコ）で、トモコを選ぶようにするのがポイント。
トモコ去る編	雨の中を走り去る麻由に追いつけず、主人公は1人途方にくれる。そんな主人公を影から見守るトモコも、ついにサヨナラを決意した。	上のパターンの派生。同じくクライマックスシーンで、引き止めるトモコを残して、麻由を追いかけることがポイントだ。
一撃必殺拳編	トモコを殴ってしまった自分を、主人公は無理に正当化しようとする。だが、そこへ突然、謎のオヤジが現れて粛正の一撃を放つ……。	主人公がトモコを殴ったことを回想しているシーンで、自分自身を肯定すればいい。ただし、2回以上のクリアは必須だぞ。

特別攻略　もう1人のヒロイン「綺麗なお姉さん編」の謎に迫る!

本作の影のヒロインとも言える、綺麗なお姉さんにもグッドエンドは用意されている。この“お姉さんシナリオ”は、前半をトモコ寄り、後半を麻由寄りにプレイするとたどり着ける……どっちつかずの優柔不断な態度がカギ、というわけだ。逆に、普通に麻由たちのシナリオを進めているだけでも、“色っぽいお姉さん”としてときどき登場する場合もある。どこからが彼女のシナリオになっているのかはつかみにくい、という場合は、右の囲みを参照してほしい。彼女もまた悲恋をテーマにした、このゲームにふさわしい、悲しい思い出を持った女性。「季節～」をより深く楽しむためにも、1度はこのシナリオをプレイしてほしい。ちなみに、過去のプレイでお姉さんに1度も会っていなければ、このシナリオは発動しない（カギになる選択肢が出現しない）ので、注意すること。



▲まずは、なにがなんでもお姉さんと会ったデータでプレイすること。初めに行く繁華街がポイント。



▼悲恋桜の下で、お姉さんがポツリともらす悲しい過去。男として、なにか力になってあげたいよね。



▲そして、お姉さんと急接近！ 2人の間にナニがあったのか……。麻由もトモコもいなくてもこんな結果だったらOK？

CHECK この行動には注意しよう

■シナリオの転換地点を知ろう

左記の通り、序盤はトモコ編攻略と同じく進めて問題はない。シナリオの転換地点となるのは、**トモコとデートの約束をしたあとにすっぽかして帰る**選択の部分。また、お姉さんとの**デートで起こるキス**のチャンスや、お姉さんが**過去を話そうとするシーン**では、くれぐれも強要しないこと。そのほかに注意すべき点は、麻由シナリオをある程度進行させるために、**桜の花びらを拾う**ことだ。

なお、前述の通り、最初に麻由を探す時点で、お姉さんに会うのは必須だぞ。



◀この選択肢まではトモコシナリオと同様に進行。以降は、心持ち麻由寄りに。

ポイントQ&A

Q：達成率が気になるのですが、セーブ時とクリア後にしか分からず、ちょっと不便です……。

A：達成率が常にわかるようにしたければ前作でもあった達成率表示のコマンドを使ってみよう。やり方は、「Production I.G.」のロゴ表示中に、「✚右、◎、✚左、⊗、✚上、◎、✚下、⊗」を1秒以内に入力するだけ。常に画面上に達成率が表示されるようになるぞ。

SHADOW TOWER
シャドウタワー

難度Sクラスの手強い3D・RPG『シャドウタワー』。過酷な冒険が待ち受ける7つの世界の難所をピンポイント攻略だ！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

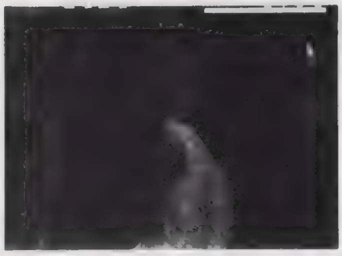
クリーチャーを倒すことにパラメータが上がる成長システムと、装備品に耐久度の概念が取り入れられたため、「KF」シリーズ以上にサバイバル感覚が増している『シャドウタワー』。それにともなって難度もアップしていて、手ごたえは抜群なのです。RPGマニアを自負する方は、挑戦しなきゃ嘘でしょう。（がんのじ）

発売中 RPG	▶¥5,800（税別） ▶フロム・ソフトウェア
	▶MC（2ブロック）、DS（AC非対応）

©1998 From Software Inc. All rights reserved.

超レアなアイテムの入手法&ダンジョン攻略法を一挙紹介

「ＫＦ」シリーズのシステムを色濃く受け継ぎながらも、装備品に耐久度が設定されたり、成長システムが一新されたりといった点で一線を画している『シャドウタワー』。「KF」シリーズでは、戦闘のテクニックに長けていればアイテムや魔法に頼らずにクリアもできたけれども、本作ではそうはいかない。アイテムや魔法はもちろん、視点を変更しながらの周囲の調査、武器と防具の使い分けなど、プレイヤーが実行できるあらゆる要素を活用しないと生き残れないのだ。的確な判断と臨機応変な行動で、過酷な冒険を生き抜こう。



◀崖から飛び降りるなど、ときには危険な行動を取ることも必要だ。

探索の基本

ダンジョンには隠し扉が数多く存在する。探索中は壁という壁を○ボタンでチェックして、開くところがないかを確認しよう。また、下に見える足場に飛び降りることで、隠し部屋や意外な近道が発見できることもある。



◀隠し扉は普通の壁と見分けがつかない。しらみつぶしに調べよう。

戦闘の基本

攻撃の基本は、武器を振りながらクリーチャーに接近し、ダメージを与えると同時に再び間合いを離すヒット&アウェイ。頭上や足元にいるクリーチャーに対しては、ちゃんと視点の高さを合わせないと攻撃が当たらないぞ。



▶攻撃がヒットする視点の高さが、つかみにくい敵もいる。

人間界

CLEAR POINT ◉「真鍮の鍵」で牢荒らし

忘却域にある牢屋はすべてに鍵がかけられていて、中に入るには「真鍮の鍵」が必要。「真鍮の鍵」は、牢屋番の部屋にあるベッドの裏に落ちている。牢屋番の死体を調べると死体がベッドの裏に落ちて、鍵が見えなくなってしまうが、その場合は直接死体を調べれば入手できる。ほとんどの牢屋は、開けるとクリーチャーが出現するトラップのようなものだ。駆逐率100％を目指すプレイヤー以外は、４つ並んだ牢屋を正面に見て、左から２番目の部屋（回復薬がある）に入るだけで、さっさと立ち去ってしまおう。

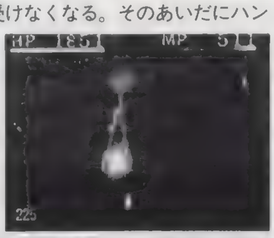


▲「真鍮の鍵」を発見する前に死体を動かすと、その存在を見落としがち。

地属界

CLEAR POINT ◉毒の通路を安全にするには？

地面に隙間なく毒があふれ、立っているだけで急速にＨＰを奪われてしまう毒床窟の毒の通路。この通路から毒をなくすには、天井にぶら下がって毒液を落としているハングデッドをすべて倒す必要があるのだ。アイテムの「固毒液」を使えば、１分間だけ毒のダメージを受けなくなる。そのあいだにハングデッドがいる部屋へと直行し、手早く片づけよう。ハングデッドは全部で６匹いるぞ。

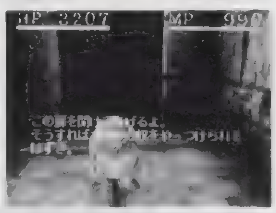


▶部屋の左右にある高台から弓や魔法で攻撃すれば、楽に倒せる

火炎界

CLEAR POINT ◉邪魔なゴウルを倒すには？

灼溶洞の大広間を守るゴウルを倒すには、特定の手順を踏む必要がある。ゴウルと会話して攻撃されたら、とりあえず大広間を出よう。するとＮＰＣのファットモールが出現するので、今度は彼と会話するのだ。そのあと長い通路の先にある扉の前に行くと、ファットモールが鍵をはずしてくれる。扉の先の部屋には溶岩を止めるレバーがあり、それを作動させればゴウルを倒せるようになるぞ。



▶ファットモールと会話する前に来ても、この扉は開かない。

水妖界

CLEAR POINT ◉プールに溜まった酸を抜く方法

沈川環には強酸水に満たされたプールがあり、次のエリアである分水環へ向かうには、プールの底にある通路を通らなければならない。プールの強酸水は、「水門の鍵」を使って２つの水門を開けば抜くことができるぞ。「水門の鍵」は、沈川環の前のエリアにあたる濁泉環と、沈川環で１つずつ手に入る。濁泉環の「水門の鍵」は、井戸の下にある２つの隠し部屋の片方で入手できるのだ。

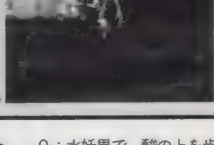


▶まずは、強酸水に満ちた通路の先にある水門を開こう。

地属界BOSS▶ログハート

■叫びに注意！

ログハートは、プレイヤーが離れた場所にいると伸びる腕や叫び声で攻撃し、至近距離では剣で切りつけてくる。動きは鈍いので、接近戦に持ち込んで背後から剣で攻撃しよう。

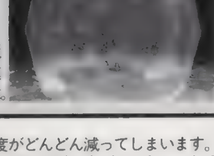


▶叫び声は回避不可能なうえに、プレイヤーが麻痺する。連続で使われると危険。

火炎界BOSS▶エボニーナイト

■接近戦で撃破！

火炎界の主だけあって、エボニーナイトは“凍”の属性の魔法に弱い。接近しながらフローズンホーネットなどの魔法を放ち、魔法がヒットしてひるんでいるスキに武器で攻撃するといい。

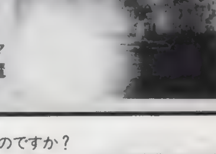


▶まれに効果範囲の広い魔法を使う。普通の攻撃と違うそぶりを見せたら要注意。

水妖界BOSS▶マギ・メイガス

■弓での攻撃が有効

プレイヤーが近づくとワープで逃げるマギ・メイガスに対しては、無理に追うよりも、弓や魔法で遠距離から攻撃する戦法の方が効果的。常に動き回って、魔法を回避しながら攻撃しよう。



▶立ち止まっていると、マギ・メイガスが乱射する魔法を回避しづらい。

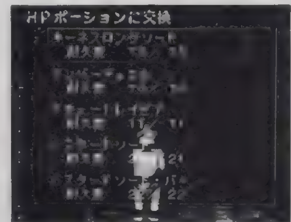
ポイントQ&A

Q：水妖界で、酸の上を歩いていると装備している防具の耐久度がどんどん減ってしまいます。耐久度を減らさずにすむ方法はないのですか？

A：確かに装備品は酸に弱く、酸のプールに飛び込もうものなら瞬時に耐久度が０になってしまいます。しかし、酸の影響を受けるのは身につけている装備品だけなので、酸の通路などを歩くときには盾や鎧、剣など必要最小限の武器と防具だけを装備すれば被害を少なく押さえられますよ。もっとも、戦闘は不利になりますが……。

武器、防具の中でも超レアな逸品をデータと併せて大公開！

登場するすべての武器、防具に耐久度が設定されている『シャドウタワー』では、剣にしろ、鎧にしろ、1つのものに頼りっきりで冒険を進めることは不可能だ。なので、少しでも強力な装備品を、できるだけ多くストックすることが大事。とくに、もっとも使用頻度が高い装備品である武器は、必然的に耐久度の消耗も速くなる。冒険中は、その時点で出現するクリーチャーに太刀打ちできる武器を、少なくとも3～4種類はストックしておくのが基本だぞ。というわけで、ここではそのストックにぜひ加えたい強力な装備品を、落とすクリーチャーも一緒に大公開！　これらは出現率が低いレアものでもあるので、入手は難しいかもしれないけど、手に入るまで頑張る価値はある。苦労した以上の見返りは、100%保証するぞ。



◀使わなくなった装備品も、交換材料として役に立つのだ。

※左のアイテム紹介にある表は、そのアイテムを装備したときに上がるパラメーターとその数値を表しています



瞬狼(両手剣)

水妖界の主、マギ・メイガスが約20%の確率で落とす。ＨＰ回復、クリティカルの効果あり。

身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
—	200	—	—	242	14	61	—	—	—	—	—	—	—



ドラゴンセイバー(片手剣)

幻魔界、昏迷象に出現するキラーデーモンが約20%の確率で落とす。ＭＰ吸収の効果あり。

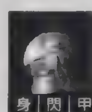
身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
44	13	—	—	143	26	37	48	—	12	—	—	—	18



ダークツイスター(片手剣)

水妖界の主、マギ・メイガスが約20%の確率で落とす。装備すると暗闇、魔法封じの状態になる。

身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
3	72	—	—	164	57	63	—	—	—	—	—	—	—



シャイニングリーフ(兜)

邪死界、残呪層にいるオールドフェイスが10%以下の確率で落とす。ＨＰ回復などの効果あり。

身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
34	—	44	—	—	—	—	194	148	11	21	8	3	32



ホワイトレイジ(鎧)

邪死界、飢渇層に出現するデュアルクローが約5％の確率で落とす。ＨＰ吸収の効果あり。

身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
124	—	100	121	—	—	—	—	—	16	38	—	—	—



ゴールドセイント(フルプレート)

奇獣界、喚鳴境に出現するデスパイールが約30%の確率で落とす。クリティカルなどの効果あり。

身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
218	95	187	204	82	77	80	25	—	53	41	—	—	121



ナイツコフィン(フルプレート)

邪死界、残呪層に出現するオールドフェイスが約5％の確率で落とす。ＨＰ回復などの効果あり。

身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
242	72	200	241	43	62	72	12	—	—	—	116	—	—



ミストレイザー(籠手)

邪死界、残呪層に出現するオールドフェイスが約10%の確率で落とす。ＨＰ吸収などの効果あり。

身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
38	61	50	—	41	43	40	—	—	—	39	117	45	—



スターチャリオット(ブーツ)

邪死界、飢渇層に出現するスケルトンが約20%の確率で落とす。状態回復などの効果あり。

身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
50	48	40	85	41	—	—	—	—	—	—	15	95	19



カラビナラクトス(盾)

邪死界、残呪層に出現するオールドフェイスが約10%の確率で落とす。ＨＰ吸収などの効果あり。

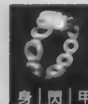
身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
32	—	151	102	—	—	—	—	36	46	61	—	—	—



クルスバウ(盾)

邪死界、冥門層に出現するヘルガーディアンが約5％の確率で落とす。光の効果が得られる。

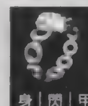
身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
18	—	33	37	—	—	—	28	81	150	101	48	46	51



エグザイルキング(腕輪)

幻魔界、昏迷象のゴルドラルが10%、奇獣界、喚鳴境のカイザーホッパーが20%の確率で落とす。

身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	
—	44	—	—	21	59	15	—	—	16	14	—	—	—



ムーンチャイルド(腕輪)

邪死界、冥門層に出現するドリーウが約20%の確率で落とす。ＨＰとＭＰ回復の効果あり。

身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
13	33	—	—	61	23	12	—	23	31	33	—	—	17



スタードリーム

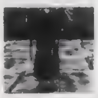
幻魔界、昏迷象のゴルドラルが10%、邪死界、夜場層のホークデビルが20%の確率で落とす。

身	閃	甲	地	断	砕	貫	気	詠	陣	浄	粒	溶	霊
—	20	—	—	47	39	43	—	—	—	—	—	—	—

幻魔界

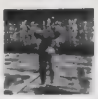
CLEAR POINT ◉ 3体の中ボス攻略法

■幻魔アンダーシール



まずは小手調べの相手。動きは鈍く、毒を吐く以外に大した攻撃もしてこないので、背後から攻撃すればあっけなく倒せる。魔法よりも直接攻撃の方が、大きなダメージを与えられる。

■幻魔ナイトクラウン



ワープでプレイヤーをかく乱する強敵。影を見れば次の出現位置がわかるので、先回りして攻撃しよう。動きに気を取られすぎて、敵が放つ魔法に当たらないよう注意すること。

■幻魔ウィドウシェイド

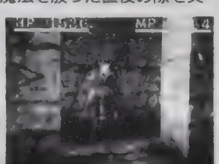


3体のワールプールを従えて、多角的な攻撃を仕掛けてくる。まずはワールプールを先に倒し、最後にウィドウシェイドを攻撃するといい。単体なら大したことのない相手だ。

幻魔界BOSS▶ディスガイズ

■しつこく追って攻撃

ディスガイズは物理攻撃に弱いが、うかつに近づくと魔法が飛んでくる。魔法を放った直後の隙を突いて接近し、ダメージを与えよう。一緒に出現する3体のアークスピリッツにも注意。

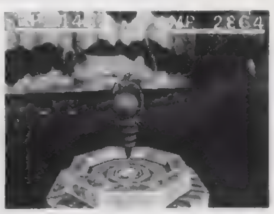


▶ダメージを与えると連続でワープする。ワープをやめたら再び接近。

奇獣界

CLEAR POINT ◉ 「幻竜の宝珠」の力が不可欠

喚鳴境に出現するクリーチャーは、なんとまったく姿が見えない。足音などから存在だけは察知できるが、そのままでは攻撃を当てることすらままならないぞ。クリーチャーの姿を出現させるには、喚鳴境の前のエリア、虚眼境で入手できる「幻竜の宝珠」を、下の画面写真の台座に向かって使えばいい。姿が見えるようになるまでは、敵の気配がする場所でうかつに立ち止まらないこと。

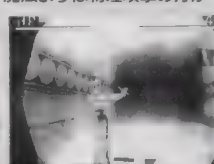


▶喚鳴境の探索は、台座に「幻竜の宝珠」をはめ込んでから。

奇獣界BOSS▶マスターデス

■長期戦は必至

物理攻撃、魔法のどちらも強力で、これといった弱点もない手強い相手。魔法よりは物理攻撃の方が大きなダメージを与えられるので、少々のダメージは覚悟で接近戦を挑むべし。



▶この魔法を喰らうと麻痺してしまう。「解痺酒」ですぐに回復しよう。

邪死界

CLEAR POINT ◉ キングフィリップを倒す方法

飢渇層の玉座がある部屋では、王冠をかぶったスケルトン、キングフィリップが出現する。彼はどんなにダメージを与えても、死ぬことはないぞ。キングフィリップを倒すには、まず彼が出現する玉座の部屋で「冥王の鍵」を入手する。その鍵を使えば、鍵がかかった扉を開けられるようになるので、その先にある巨大な心臓を倒そう。心臓を倒せば、キングフィリップもいなくなるぞ。

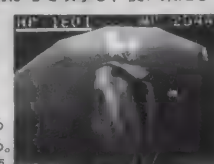


▶キングフィリップの本体〝レッド＝ホット＝ハート〟。

邪死界BOSS▶ホロウメイジ

■“闇”の攻撃がやっかい

戦闘が始まる前に魔法が封じられてしまうため、苦しい戦いになる。最初は弓で攻撃し、使い果たしたら覚悟を決めて特攻あるのみだ。魔法に注意しつつ、ヒット&アウェイで攻めたてろ！



▶接近時に魔法を使われると連続でダメージを受ける。攻め込むタイミングが重要。

ポイントQ&A

Q：ダンジョンを探索していたら、クリーチャーの姿はまったく見えないのに、どこからか攻撃されて死んでしまいました。なぜっ⁉
A：それはおそらく、壁を隔てた隣の部屋や通路から、地震や爆発などの広範囲に効果がおよぶ攻撃を受けてしまったのでしょう。広範囲に効果がおよぶ攻撃は、障害物にも効果が遮断されません。なので、壁の向こうから地震や爆発で攻撃された場合、プレイヤーは一方的に攻撃を受けてしまうのです。気をつけましょう

オーバーブラッド2

ストーリーが盛り上がるゲーム中盤には難関・難所もいっぱい！
行き詰まって困っている人は、この攻略を参考に頑張ってみよう。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

実はこのＡＶＧには、隠しエピソードも用意されている（ちなみに隠しエピソードをクリアしても、ゲーム全体の展開はとくに変化しないぞ）。超高難度を誇るこのエピソード、現時点では詳しい行き方を公開できないのが残念だが、興味のある人は探してみるといいだろう。「大聖堂で○○…」というのがヒントだぞ。　（城イドム）

発売中 AVG	▶¥6,800(CD2枚組)　▶リバーヒルソフト
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

©1998 Riverhillsoft Inc.

難関続出の中盤をQ&Aで攻略！

壮大な物語が楽しめる『オーバーブラッド2』。このＡＶＧも中盤を迎えると高難度のアクションや謎解きが続々と登場するので、途中で詰まってしまった人も少なくないはず。きちんと町の人から情報収集はしているかな？　必要最低限しか会話していない人も多いと思うが、ちょっとそれではもったいない。エピソードが進むにつれて話す内容が異なる人は多いし、中には重要な情報、あるいはプレゼントをくれる人までいるのだ。小マメに話しかけてみた方がいいぞ。今回は、そういった隠し要素なども紹介しつつ、Ｑ＆Ａ方式で中盤のエピソード４、５攻略をお届けするぞ。

知って得するジャンプテク

高いところから飛び下りると、着地時にダメージを受けてしまう。しかし、落下中（着地する寸前）にウインドウを開いて武器を装備（もしくは外す）すれば、着地時のダメージを無効化できるぞ。ぜひ覚えておきたいテクニックだ。



▲操作は落下中のわずかな間で行う必要がある。飛び下りる前に、操作方法を確認しておこう。

Q1 ダンスゲームのコツを教えてください。



▲ＢＧＭのリズムより、画面下部のボタン表示に注意しよう

Ａ　エピソード４のミニゲーム（ダンスゲーム）での入力は、ボタン１回押しよりも、ボタン連打の方が成功しやすいので覚えておこう。例えば⊗ボタンが続くような場合なら、⊗ボタンは連打し続けておいた方がいいのだ。なお、踊り方の選択肢は「激しく燃えよう」が上級で、「しっとりいこう」が中級、「しっとりいこう、でも初心者なんだ」（３回連続で失敗すると表示される）が初級になっている。クリアランクＳを目指すなら上級を選ぶしかないが、自信のない人は初級でいこう。上級のクリアは至難の技だ。

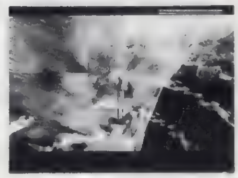
Q2 巨大食虫植物とBP-ザウラントの倒し方は？

Ａ　エピソード５のジャングルで出会う食虫植物は、銃、ナイフ、ボムのいずれも通用しないが、炎には抵抗力が低い。接近して火炎放射器で攻撃してやれば、ほとんど手こずることなく始末できるだろう。このジャングルでは食虫植物と並ぶ巨大な敵としてＢＰ－ザウラント（ティラノザウルス型の敵）もいるが、基本的には無視して先に進んでしまっていい。ＣＰ集めを意識する場合は、古式銃で刺激してわざとマイキャラを追ってくるようにしむけ、近くにある沼に誘導して沈めてしまおう。これでＣＰが10ポイント稼げる。



▲食虫植物は、火炎放射器でしかダメージを与えられないのだ。

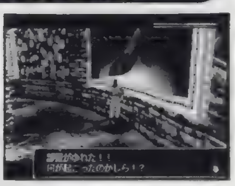
Q3 岩や風などに阻まれ、先へ進めません。



▲コスチュームのパラシュートは、□ボタン押しっぱなしで開く。

Ａ　エピソード5の南ルートで重力場発生装置を破壊したら、西ルートのキャラの重力コントローラを、崖に挑戦する場所と、上昇気流の発生する谷間でＯＮにしよう。このとき、パラシュートつきのコスチュームを持たせていれば突破できるぞ。うっかりコスチュームを持っていないキャラを西ルート担当にすると、エピソードの最初からやり直すことになるので要注意だ。なおコスチュームは、アカーノ専用のパラジャケット（6000クレジット）とクリス専用のフライトウェア（9000クレジット）のどちらを使ってもかまわない。

Q4 刑務所内の絵画の意味がわかりません。

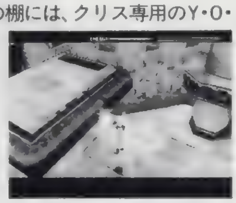


▲壁に飾られた絵画が、エレベータのスイッチになっているのだ。

Ａ　エピソード5のジャメルガルダ刑務所の内部に進んだら、まずは入口正面にあるセンタードーム（実は巨大エレベーターになっている）の中に進もう。この部屋に飾られた３枚の絵画が、エレベーターのスイッチになっているのだ。入口から見て左手の葉巻の絵を調べてから外に出ると所長室（庭園のような部屋）へ、右手のハイヒールの絵を調べてから外に出ると看守長室（娯楽室のような部屋）へ、それぞれ移動できる。なお、最初のフロアへもどりたいときは、真ん中のギロチンの絵を調べてから外に出ればＯＫだぞ。

Q5 キーカード（シルバー）はどこに？

Ａ　エピソード５のキーカード（シルバー）は看守長室にある。まずはこの部屋の入口から見て右手、浮遊しているベッドにあるレーザーガンを手に入れよう。次にベッド側面のオレンジ色の光にレーザーを打ち込み、ベッドを落下させる。これでその奥に落ちているキーカードを拾えるようになるぞ。なお入口から見て左手の棚には、クリス専用のＹ・Ｏ・ミヤビが入っている。ボム類（スイッチかタイム）かディグマグナムでガラスを破壊して回収しよう。ただしボム類は、少し離れた場所に設置しないと棚の中身まで壊してしまうぞ。



▲ベッド側面隙間に、タイミングよくレーザーを打ち込もう。

Q6 キーカード（ゴールド）はどこに？

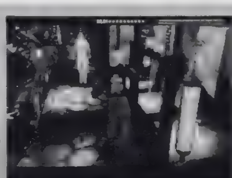


▲火炎放射器でしばらくあぶっていれば、この箱は溶かせるぞ。

Ａ　エピソード5のキーカード（ゴールド）は所長室にある。まずはここの入口に置かれている台座を、ボムで破壊しよう。残った箱を火炎放射器で溶かせば、レッドカードが手に入るぞ。このレッドカードを、すぐ近くの階段付近にあるキーカードリーダ（カード挿入口）で使えば、プールに進めるようになる。プールの底を探せば、キーカード（ゴールド）が見つかるぞ。ゴールドとシルバーのキーカードを手に入れたなら、刑務所入口のあるフロアから２階へ進み、ベルターを解放する装置を作動させよう。

隠しイベント①乱暴な行為におしおき

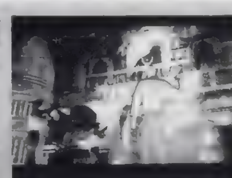
イーストエッジ内の店舗のガラスは、古式銃で攻撃すれば割ることが可能。しかしそのあとで店の人に話しかけると、割ったガラスを弁償するハメになる。また、エピソード１、２の時点で、「パブD-NA」の女神像を調べて反重力装置を切ると、何と即ゲームオーバー。



◀乱暴な行為には、手痛いしっぺ返しが待っているのだ。

隠しイベント②地球教団員の逮捕

エピソード４でイーストエッジを自由に移動できるときに、アカーノで駅跡前（詳しい場所を知りたい人は、Vol.81の137ページを参考にしてね）を訪ねてみよう。「地球教団」という怪しげな団体に所属する男性が逮捕される、オマケイベント（デモ）を見物できる。



◀警察に囲まれた「地球教団」の男性。捕物帖の一部始終を見物できるぞ。

ポイントQ&A

Q：エピソードによっては使用するキャラを選択できることがありますが、キャラごとの違いって何かあるんでしょうか？
A：どのキャラでもステージ中の展開に違いはないが、特定の会話シーン（ホサカと出会うシーンなど）では、使用キャラに応じて会話内容が変化する　またキャラ性能には若干の差があるので解説しておこう。走ったときの速さはアカーノとナバロが優れている。水中を泳ぐ速さならナバロが１番、ジャンプ力ならクリスが１番だ

(C)1998 TENKEY Co.,Ltd.(C)1998 IMAGINEER Co.,Ltd.

MERRIMENT CARRYING CARAVAN メリーメント・キャリング・キャラバン

キャラバンの発展を目指す人も、家族の幸せを求める人も、順風満帆でゲームを進められる必見の攻略記事をお届けだ！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

経営と育成の要素をかねそなえた、新感覚のゲーム展開が楽しい「MCC」。娘の育成、投機品の売買、盗賊団の退治など、ゲームを構成する要素は多彩で、またプレイ中には娘の成長を描くイベントが豊富に挿入されるため、気がつくとつい何時間も遊んでいるのです。未プレイの方は、この機会にぜひプレイしてね。（がんのじ）

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶イマディオ
	▶MC（1ブロック）

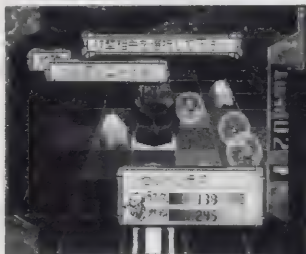
富も家族の幸せも、両方を手に入れるための完全攻略だっ！

交易で資金を稼いでキャラバンを発展させつつ、４人の娘を育てる経営＆育成ＳＬＧ『メリーメント・キャリング・キャラバン』（以下『ＭＣＣ』）。このゲームは投機品の売買や運送契約で資金を稼ぐ〝交易〟と、惑星にはびこる盗賊団と戦う〝戦闘〟、そして娘の成長を手助けする〝育成〟の３つで構成され、ことをうまく運ぶためのコツがそれぞれ異なるのだ。というわけで、ここではゲームを構成する各要素のポイントを詳しく解説。１つ１つのポイントをしっかり押さえて、キャラバンの運営と娘の育成を存分に楽しもう。

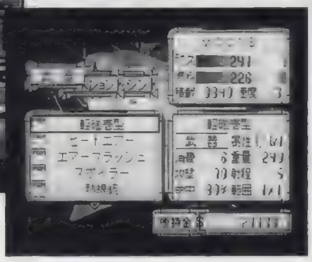


▶豊富に用意されたイベントも本作の魅力。すべてを見られるかな？

戦闘　盗賊団退治も立派な収入源、ライバルのキャラバンに先を越されるな



▲攻撃範囲が広い武器は、味方にもダメージを与えてしまう。うまく敵だけを攻撃できるようターゲットを選ぼう。



▼街のゲートでカーゴとステートの装備を強化しておけば、強力な盗賊団とも互角に戦えるぞ。

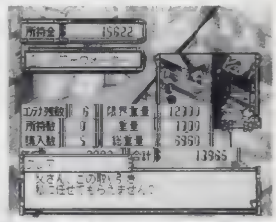


▲敵のカーゴが射程内に入ったら、４機のステートとカーゴで集中攻撃！　うまくいけば、そのターンで沈めることも可能だ。

戦闘で必ず勝つ自信があるプレイヤーにとって、盗賊団退治はてっとり早く資金が稼げる割のいい収入源だ。ただし、盗賊団はしばらく放っておくとライバルのキャラバンに退治されるため、これで資金を稼ごうとするプレイヤーは迅速に行動する必要があるぞ。で、肝心の戦闘だが、このゲームの戦闘は、先に相手のカーゴ（母船）を倒したほうが勝つルールになっている。よって、敵のカーゴが味方の射程内にいる場合は、ステートよりもそちらを集中攻撃するのがいい。戦闘を早く終わらせることができれば、それだけ味方の被害も少なく抑えられるのだ。

交易　運送契約と投機品の輸出を効率よくこなして利益をあげよう

投機品の輸出には、投機品を購入するための資金が必要。それに対して、運送契約は元手をかけずに報酬が得られる仕事なので、資金が少ないゲーム序盤は運送契約をメインにこなそう。ある程度の資金が貯まったら、運送契約と投機品の輸出の両方に着手して、業績を一気に伸ばすのだ。手順としては、運送契約の仕事が完了したら、宇宙港に停泊している宇宙船のデータをチェック。そして、輸出可能な投機品を購入してグランドポリスに戻る、という流れが効率がいい。各種投機品が売られている場所は、左のリストでチェックしよう。資金に余裕ができたらライセンスの契約をし、さらに手広い交易を手がけるべし。



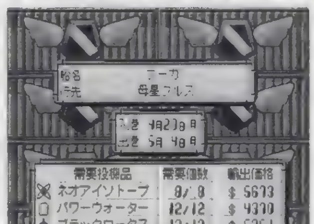
▲親睦が高い娘を同伴させて、投機品を購入すると、高確率で娘が値切り交渉をしてくれる。投機品の購入は、できれば娘と一緒がいい。

投機品リスト

投機品	売られている場所	必要ライセンス
モノボール	ハートフィールド	－
ドラックエッグ	ハートフィールド（酒場）	－
ネオアイソトープ	ニューチェスター	トライアングル社
アイボリーカップ	ニューチェスター（酒場）	－
フラッシュクレイ	レイストック	マクベル社
パワーウォーター	フォートランド	－
ブラックロータス	Ｊシティ	マクベル社
ホワイトストーン	グランドポリス	グラント政府



◀ライセンス契約をすれば、より高価な投機品を輸出して、高い利益を得られる。ただし、投機品を購入する資金も高額になるので注意。



◀運送契約の仕事をこなしているあいだも、宇宙船のデータはまめにチェック。うかうかしていると、おいしい客をライバルに持っていかれる

育成　娘たちに愛され、頼りにされる父親になるための心得

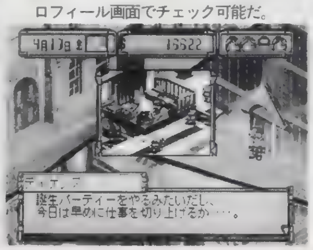
娘の育成でもっとも注意をはらうべきパラメータは〝親睦〟。この数値が低いと娘が言うことを聞いてくれないばかりか、最悪の場合は姉妹ゲンカの発生につながる。親睦が低くなったら、宿屋やホテルでの会話やプレゼントなどで機嫌を取っておくこと。また〝色気〟のパラメータは、上がりすぎるとキャラバンの運営に支障をきたすバッドパラメータ。だがこの数値が上がると、娘たちがライバルキャラバンの男性キャラと恋に落ちる場合がある。エンディングで娘を結婚させたいなら、色気を上げておく必要があるぞ。

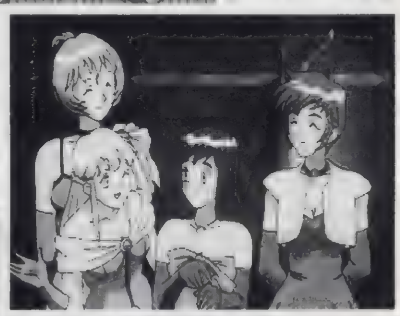


▶デートイベントで〝お気に入り〟のプレゼントを贈れば、親睦が大幅にアップする。イベントのグラフィックも見られて一石二鳥だ。

このメッセージが出たら

▼娘の誕生日に街にいると、特殊なメッセージが表示される。この日にフィールドマップに出ていると、誕生日イベントは発生しないぞ。娘たちの誕生日は、プロフィール画面でチェック可能だ。





HAPPY BIRTHDAY!!

▲誕生日イベントは、全編アニメーションのムービーで展開する。娘たちの本音が見え隠れするエピソードは必見だぞ。余談だけど、アニメーションのムービーが入るイベントは誕生日以外にも用意されているのだ。

ポイントQ&A

Q：娘たちに結婚エンディングがあるのに、主人公のディケンズには結婚エンディングはないのですか？

A：主人公のディケンズにも、ちゃんと結婚エンディングは用意されています。その相手は、ミラーカンパニーのウェンディや、ウィングオーバーのマリナといったライバルキャラバンの女性たちです。ゲーム中に特定のイベントを発生させることで、結婚エンディングを迎えられます。

TM AND ©1997 Sony Computer Entertainment America Inc.

JetMoto'98

個性豊かなライダー勢ぞろいのエアバイクによる近未来型RCG！
ライバルを蹴散らし、起伏に富んだ豪快なコースを走り抜けよう！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最初から選べる10人のキャラは、マシンの重量に応じて3つのクラスに分類できる。LI'L DAVE、WILD RIDE、BLADEの3人は軽量級、TECHNICIAN、THE MAX、VAMPEERA、GADGETの4人は中量級、STEELE、THE HUN、BOMBERの3人は重量級に属しているので、キャラ選択のときにはその辺にも注意を払ってみるといいだろう。（城イドム）

発売中 RCG	▶¥5,800 ▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、2P対戦可

『JetMoto'98』が10倍楽しくなる隠し情報を大公開！

未来型エアバイクによるハチャメチャなレース展開が魅力の『JetMoto'98』。今回の攻略では、コースの出現条件、メダルやアイテムの獲得方法とその効果など、様々な隠し要素を大紹介するぞ。これらを参考に、自力クリアを目指してもらいたい。なお、このゲームではある程度のテクニックがないと、すべてのコースを楽しむことは難しい。そんな人のために、右ではいきなりすべてのコースが選択可能になる隠しコマンドも掲載しておいたので、どうしても先に進めないときに試してもらいたい。

全コース選択可能な隠しコマンド

「1PLAYER」で「BOMBER」を選択してから、1度タイトル画面に戻ってオプションへ。「DIFFICULTY」を「AMATEUR」、「TURBO」を「OFF」にして、タイトル画面で✚キー上、下、左、右、上、下、左、右。再びオプションで「DIFFICULTY」を「PROFESSIONAL」、「TURBO」を「ON」にして、タイトル画面でR2、R1、L1、L2、R2、R1、L1、L2ボタンの順に入力。効果音が鳴ったら成功で、全10コースが選択できるようになっているぞ。



▲これで最初から全10コースを選べるようになる。便利！

◉メダル獲得の方法

最初から選べる3コース以降のコースを選択可能にする条件は表①の通り（右上で紹介しているコマンドを使用しない場合）。また、このゲームではある条件を満たすと、プレイヤーの腕前を示すメダルが与えられる。これらを獲得したからといってゲームが有利になるわけではないが、称号としてぜひ集めておきたいアイテムだ。メダル獲得の条件は表②のようになっているので覚えておこう。ちなみに、最後に出現する「NEBULOUS」は天国と地獄をモチーフにしたとんでもないコース。必見だぞ。

①コース出現条件

コース下のマーク	コース数	選択可能になる条件
緑の丸	3	最初から選べる
青い四角	3	難易度「NOVICE」以上にして最初の3コースでフルシーズンで優勝する
黒いダイヤ	3	難易度「AMATEUR」以上にして、最初の6コースまでをフルシーズンで優勝する
黒いダイヤ×2	1	難易度「PROFESSIONAL」以上にして、最初の9コースまでをフルシーズンで優勝する

②メダル獲得条件

メダルの名称	獲得条件
AMATEUR LEVEL MEDAL	最初の3つのコースをフルシーズンで優勝する
PROFESSIONAL LEVEL MEDAL	最初の6つのコースまでをフルシーズンで優勝する
MASTER LEVEL MEDAL	最初の9つのコースまでをフルシーズンで優勝する
INSANE LEVEL MEDAL	難易度「MASTER」で全10コースをフルシーズンで優勝する

◉各キャラごとの専用メダルとその特殊効果



▲獲得したメダルやトロフィーは「TROPHY CASE」に保管されていくぞ。


▶ワイヤーフレーム状のコースでプレイすると、通常とは違った感覚でゲームを楽しめる。

難易度を「PROFESSIONAL」以上にして全10コースをフルシーズン総合優勝すると、各キャラごとに異なる10種類のメダルが入手できる。なお、これらのメダルにはそれぞれ特殊効果が用意されていて、これらを利用したい場合には「TROPHY CASE」で各メダルにカーソルを合わせて◎ボタンを押してから（左下にマークがつく）、スタートボタンを押せばOK。各メダルと獲得できるライダー、そのメダルの特殊効果については、表③にまとめておいたぞ。

③キャラ専用メダルの効果

メダルの名称	対応キャラ	特殊効果
UPSIDE-DOWN CAM	LI'L DAVE	上下反転のカメラ視点でプレイ可能
SUPER BRAKES	WILD RIDE	ブレーキが超高性能になる
TV-CAM	BLADE	第3者のカメラ視点でプレイ可能
CYBERSPACE-CAN	TECHNICIAN	コースがワイヤーフレーム状態でプレイ可能
UNLIMITED TURBO	THE MAX	ターボ使用が無制限になる
SUPER AGIRITY	VAMPEERA	スピードがアップする
UNLIMITED GRAPPLE	GADGET	グラップル使用が無制限
REMOTE CONTROL	STEELE	相手のフックとターボを操作可能（2P対戦時のみ）
ICE RACING	THE HUN	すべての地面が（氷の地形のように）滑るようになる
ZERO RESISTANCE	BOMBER	すべての地面で路面抵抗値がゼロになる

◉オマケのアイテムとその利用方法

特定の条件で得られるアイテムには、ほかにも表⑥のようなものがある。なお「STUNT RACING KEY」を獲得し、上で解説している「各キャラ専用のメダル」と同じ要領で使用すると、アクロバット要素ありのレースを楽しむことができる（アクロバット時のポイントと特典の関係は表⑤の通り）。ちなみに「路面抵抗がゼロ」と「加速力2倍」の特典は、ライダーがエアバイクから落ちるか、レース終了時まで持続する。また、「MASTER(トロフィー)」を獲得すると、コース選択時に⊗ボタンを押すことで、カーソルが示しているコースを前作(『JetMoto』)のコースにチェンジできる。登場するコースはトロフィーを獲得したキャラによって決定される（表④参照）。

④前作のコースと対応キャラ

対応キャラ	選択できるコース
LI'L DAVE	WILLPOWER
WILD RIDE	ICE CRUSHER
BLADE	SNOW BLIND
TECHNICIAN	CLIFFDIVER
THE MAX	JOYRIDE
VANPEERA	HAMMERHEAD
GADGET	CYPRESS RUN
STEELE	BLACKWATER FALLS
THE HUN	SUICIDE SWAMP
BOMBER	NIGHTMARE

⑤アイテムの特典

獲得ポイント	特典
ポイント 0〜 9	特になし
ポイント 10〜 74	ターボを25%再充電
ポイント 75〜119	ターボを100%フル充電(a)
ポイント120〜149	地面の路面抵抗がゼロになる(b)
ポイント150〜194	加速力が2倍になる(c)
ポイント195〜200	上の(a)〜(c)すべてが得られる

⑥各種アイテムの獲得条件

メダルやトロフィーの名前	獲得条件など
INDOMITABLE SPIRIT(ピン)	フルシーズンの各レースを最下位で終える
FIRST IN ALL (リボン)	フルシーズンの各レースで優勝する (各スキルごとに5種類のリボンが用意されている)
UNINTERRUPTED SEASON(ピン)	ロード、リスタートなどのやり直しをいっさいせずに、全10コースをフルシーズンで優勝する
DIRECT PLAY THROUGH(ピン)	ロード、リスタートなどのやり直しをいっさいせずに、難易度「MASTER」で全10コースをフルシーズンで優勝する
STUNT RACING KEY(キー)	難易度を「AMATEUR」にして「GREEN CIRCLE TRACKS」と「BLUE SQUARE」をフルシーズンで優勝する
MASTER (トロフィー)	難易度を「MASTER」以上にして全10コースをフルシーズンで優勝する(ちなみに、これで難易度「INSANE」が選択可能になる)
INSANE (トロフィー)	難易度を「INSANE」にして全10コースをフルシーズンで優勝する
GENERAL MASTER (リボン)	「MASTER（トロフィー）」を3つの重量クラス（上のWRITER'S COLUMN参照）のキャラそれぞれで獲得する。
GOD (リボン)	「MASTER(トロフィー)」を全10ライダーで獲得する (MASTERトロフィーは各キャラごと、全10種類用意されている)

ポイントQ&A

Q：このゲームならではのダイナミックなコースを、最速マシンでブッちぎってみたいのですが、もっと性能の高い隠しキャラはいないのですか？
A：このRCGには透明な体を持つ「ENIGMA」という隠しキャラがいて、Masterトロフィーの入手条件を満たすことで、選択可能になっている。なお、キャラ別に発生条件が設定された隠し要素（表③のメダルやGeneral Masterの獲得条件など）もいくつかあるが、「ENIGMA」は特殊なキャラなので、そのどれにも関与しないぞ。

ウラワザデータベース

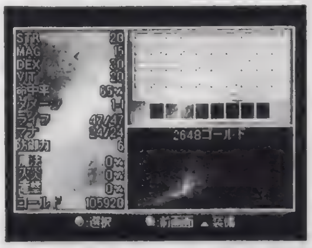
夏休みも残りわずか、残りの宿題はそりゃもう山盛り……などという悲鳴が聞こえてきそう。でもそれは自業自得、宿題を1日で片づける？　そんなウラワザ知りません。

Ver.8.3

LV50 DIABLO

★ばぶり〜な所持金増殖

メモリーカードを使ったお馴染みの財テクを紹介しよう。①：キャラクターを作って適当にお金を稼いだらそのキャラクターをセーブする。②：1度ゲームを終了して新たに2人プレイを選び、「ロードキャラクター」で2人とも同じデータをロードする。③：ゲームが始まったら2P側の所持金をドロップ、1P側がお金を拾って1P側のみキャラクターをセーブする。④：③で作ったデータを使って②〜③の手順を繰り返す。すると、所持金が一気に増えて序盤から贅沢なプレイが楽しめるのだ。もちろん、同じ方法でアイテムなども増やすことができるぞ。ただし、このワザを使うと『ディアブロ』のおもしろさが激減してしまうので、使うときは覚悟して使うようにしよう。



▶能力値を見てもらえば一目瞭然、この弱さにしてこの所持金もう当分（一生？）困りません

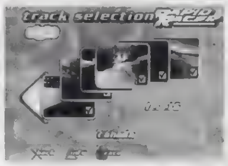
編集部情報 Rapid Racer

★隠しコマンド一挙紹介

『Rapid Racer』のお得な5大コマンドを公開！　方法は前回同様、名前入力画面で以下に紹介するコマンドを入力するだけ。「_boa」：すべてのボートが使えるようになる（「_」は空白）。「_day」：昼間のコースすべてを選べるようになる。「_nit」：夜間のコースがすべて選べるようになる。「rrim」：ミラーコースを選べるようになる。「winr」：ゲーム中に㋜を押して、メニューからレース終了を選ぶと1位でクリアしたことになる。また、前号を買っていない人のために載せておくと、上のコマンドと同様に「_qak」でボートがアヒルに、「frac」でフラクタルジェネレーターが使えるようになるぞ。



▲最初から高性能な船体が選択可能。これでどんなレースでもトップはいただき！

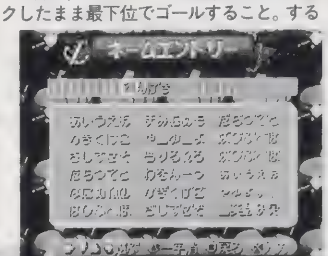


◀夜間コースは難しさもUP。一度はチャレンジしてみよう。

LV20 チョロQマリン Qボート

★隠し要素大公開

車から飛行機、ボートと続々登場するとってもキュートなRCGシリーズ最新作『チョロQマリン〜』に便利な小技が見つかったぞ。1つ目は、「フリーラン」を選択後、コースセレクトのときに✚上、上、下、上、⊗と入力。すると、レースに参加するライバルのボートがすべてプレイヤーと同じ船体になる。もちろん性能も同じなので、公平なレースを楽しめるぞ。2つ目は、ステータス画面で✚左、右、左、左、右、左、⊗と入力。すると、ゲームの途中でもプレイヤーの名前を変更することができる。3つ目は、どのモードでも構わないので超低速（10ノット前後）&バックしたまま最下位でゴールすること。するとゴール後も自由に動けるので、コース上の宝をじっくり探すことができるぞ。4つ目はちょっとハード。すべてのコースで1位を獲得しつつすべてのミッションをクリアすること。するとストーリー仕立ての「エクストラモード」が追加されるのだ。





▲普通なら1度決めた名前は変更できないけれど、このワザを使えばいつでも好きな名前に変更できるのだ。特にメリットはないけれどね……

◀ボートの性能が同じなので、あとは正真正銘の実力勝負！　だけど、これだけ多くの同キャラがひしめいていると、自分のボートを見失うかも!?

LV50 影牢〜刻命館　真章〜

★ネームエントリーの謎

ちょっとシュールなCMが話題を呼んでいる人気のトラップACT第2弾『影牢〜刻命館　真章〜』に、お手軽だけどかなり使えるウラワザが見つかったぞ。方法は簡単で、名前入力画面で「アスタルテ」と入力するだけでOK。すると、所持金が2800Arkという状態でゲームを始めることができるのだ。この大金にものをいわせて、最初から強力なトラップをバンバン使っていけば、どんな強敵だって、簡単に倒せるはず。序盤でつまづいていた人や、2回目は楽にプレイしたい人はぜひ試してほしい。



◀この名前は、前作でプレイヤーを手助けしくれた使い魔のもの。このほかにも……？

LV50 コロニーウォーズ

★隠しパスワード一覧

迫力の3D・STG『コロニーウォーズ』の便利なコマンドを公開しよう。オプションのパスワード入力画面で以下のパスワードを入力後「Accept」を押すとさまざまな効果が得られるぞ。①「Tranquillex」：メインウェポンがオーバーヒートしなくなる。②「Memo＊X33RTY」：サブウェポンが無制限になる。③「Hestas＊Retort」：自機が無敵になる④「Commander＊Jeffer」：メインメニューに「SelectLevel」が追加されて好きなミッションからプレイできるのだ。⑤「All＊cheat＊off」：すべての隠し機能を解除する。以上、最後のパスワード以外はすべて併用できるぞ。あまりの難易度の高さにクリアできなかった人は試してみよう



◀これでどのミッションも自由自在　ムービーだって見られるぞ

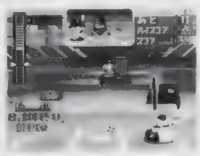


▲上のコマンドを併用すれば、誰にでもクリアできるのだ

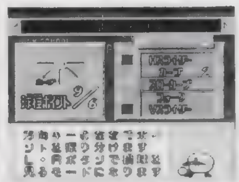
LV20 実況パワフルプロ野球'98 開幕版

★ちょっとお得な小ネタ

『パワプロ'98開幕版』のお得な小ネタを紹介しよう。「サクセスモード」で投手を作るとき、中学時代に所属していたクラブを卓球部にすると、球種ポイントが普通より2ポイント増えて6ポイントになる。さらに、球種ポイントを振り分けずに「オールキャンセル」を選ぶと、画面には表示されないけれどポイントが11まで増えているのだ。ただし、増えたからといって1つの球種に8ポイント以上入れると0に戻ってしまうので注意！　そして、さらにもう1つ。2P側にデュアルショックを接続後、アナログスイッチをONにしてから「打撃練習」か「ホームラン競争」を始めてみようすると、アナログスティックでボールをコントロールすることができるぞ！



◀こんな大暴投だってできる。



◀残りポイント9/6!?　しかも、さらに2ポイント使用済みで合計11ポイントだ！

編集部情報 帰ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION

★腕に自信のない人へ……

パチンコファンに捧げるとっておきの小ネタをご紹介。ステージセレクト画面（MAP上のパチンコ店選択と間違えないように!）でL1を押しながら選択すると所持金がMAXになるぞ。それでもクリアできないという人にもう1つ。設定1のセブン台でデジタル回転中にR2を押し続けると必ず大当たりしてしまうのだ。ただし、ステージを移動すると元に戻ってしまう。この2つのウラワザを使えば、腕に自信のない人でも楽々クリア……できるけれど、あまりに味気なくなるので要注意！



▶現在の所持金は約1千万円。うらやましい限りですぅ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今月の採用者：LV50（3名）／山形県　石黒哲郎くん、東京都　堤京介くん、静岡県　松浦光くん。LV20（2名）／熊本県　副島将生くん、大阪府　和田努くん

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!



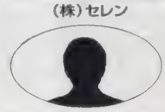
サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 木下博史くん (株)ミント



サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 坂本節郎くん (株)セレン



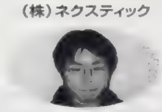
サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 三浦裕大くん (株)童



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 H. Aさん (株)ネクスティック



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 末岡靖彦くん (有)メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス) 全日2年制 矢端賢吾くん (株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

これはすごい!! ゲーム会社に大量入社!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。
不可能を可能にする——。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。



- 藤木 亮 キャラクターデザイン科1年制 就職先 セガ エンタープライゼス 職種 グラフィッカー
- 永井 康章 ゲームデザイナー科2年制 就職先 アトラス 職種 プログラマー
- 矢端 賢吾 ゲームデザイナー科2年制 就職先 サミー 職種 プログラマー
- 津嘉山 あずさ キャラクターデザイン科1年制 就職先 日本ファルコム 職種 グラフィッカー
- 中沢 厚志 企画・シナリオライター科2年制 就職先 F&C 職種 プログラマー
- 小池 幸徳 ゲームデザイナー科2年制 就職先 日本テレネット 職種 プログラマー
- 川西 大輝 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ネクサスインタラクト 職種 [illegible]
- 小林 直樹 ゲームデザイナー科[illegible] 就職先 [illegible] 職種 プログラマー
- 斉藤 利一 企画・シナリオライター科1年制 就職先 ネクサスインタラクト 職種 企画シナリオライター
- 笠原 直樹 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ネクサスインタラクト 職種 プログラマー
- 浅井 恵一 企画シナリオ2年制 就職先 ヘック 職種 グラフィッカー
- 真本 英成 ゲームデザイナー科2年制 就職先 データウエスト 職種 プログラマー
- K・S ゲームデザイナー科2年制 就職先 データウエスト 職種 プログラマー
- 井口 ふさの ゲームデザイナー科2年制 就職先 プロデュース 職種 プログラマー
- 江上 清香 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ネメシス 職種 プログラマー
- 遠藤 聡 ゲームデザイナー科1年制 就職先 [illegible] 職種 プログラマー
- 大窪 美智子 CGクリエイター科2年制 就職先 インターリミテッドロジック 職種 グラフィッカー
- 小川 里志生 ゲームデザイナー科1年制 就職先 ジャパンヴィステック 職種 プログラマー
- 粟生 由美 キャラクターデザイン科1年制 就職先 ライトニングデジタルファクトリ 職種 グラフィッカー
- 與水 真一 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ヴァンガード 職種 プログラマー
- 小滝 卓夫 ゲームデザイナー科1年制 就職先 アルファ 職種 プログラマー
- 坂本 節郎 サウンドクリエイター科2年制 就職先 セレン 職種 サウンドクリエイター
- 高野 嘉明 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ライトニングデジタルファクトリ 職種 プログラマー
- 原田 剛 ゲームデザイナー科1年制 就職先 セブン 職種 開発
- S・F 企画・シナリオライター科2年制 就職先 ヘック 職種 企画シナリオライター
- 篠口 直幸 ゲームデザイナー科1年制 就職先 ベック 職種 プログラマー
- 平沼 靖 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ズーム 職種 プログラマー
- 福田 正佳 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ヴァンガード 職種 プログラマー
- 三浦 沙織 CGクリエイター科2年制 就職先 ヒッツラボラトリー 職種 グラフィッカー
- 山崎 晃 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ネバーランドカンパニー 職種 プログラマー
- 山村 一樹 ゲームデザイナー科2年制 就職先 [illegible] 職種 プログラマー
- 五十畑 昌 ゲームデザイナー科[illegible] 就職先 [illegible] 職種 プログラマー
- 高橋 晃太郎 ゲームデザイナー科1年制 就職先 [illegible] 職種 プログラマー
- 斉藤 太嘉志 企画・シナリオライター科2年制 就職先 ダイナマイト 職種 企画シナリオライター
- 三戸 隆義 ゲームデザイナー科2年制 就職先 サクセス 職種 プログラマー
- 杉野 仁美 キャラクターデザイン科2年制 就職先 ビジュアルアーツ 職種 グラフィッカー
- 小田 一行 企画・シナリオライター科2年制 就職先 [illegible]ラボ 職種 企画シナリオライター
- 木村 憲一 ゲームデザイナー科1年制 就職先 エーアイ 職種 プログラマー
- 与沢 宏明 キャラクターデザイン科2年制 就職先 [illegible] 職種 グラフィッカー
- 西巻 直文 ゲームデザイナー科[illegible] 就職先 [illegible] 職種 プログラマー
- 伊藤 豊 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ボトムアップ 職種 プログラマー
- 飯田 耕一 ゲームデザイナー科1年制 就職先 タムソフト 職種 プログラマー
- 藤本 誠一 ゲームデザイナー科2年制 就職先 イレブン 職種 プログラマー
- 金井 教和 ゲームデザイナー科1年制 就職先 ボトムアップ 職種 プログラマー
- 田尾 典利 企画・シナリオライター科2年制 就職先 アイディアファクトリー 職種 企画シナリオライター
- M・K ゲームデザイナー科1年制 就職先 [illegible]エンタテイメント 職種 プログラマー
- 吉田 将司 ゲームデザイナー科2年制 就職先 [illegible] 職種 プログラマー
- 若狭 貴弘 ゲームデザイナー科[illegible] 就職先 [illegible]スタジオ 職種 プログラマー
- Y・H ゲームデザイナー科2年制 就職先 アスペクト 職種 プログラマー
- 宮本 太一 ゲームデザイナー科3年制 就職先 [illegible] 職種 プログラマー
- 宮内 誠太 ゲームデザイナー科1年制 就職先 ナウプロダクション 職種 プログラマー
- 阿部 雄仁 企画・シナリオライター科2年制 就職先 グラフィックリサーチ 職種 企画シナリオ
- 小幡 展弘 ゲームデザイナー科3年制 就職先 [illegible] 職種 プログラマー
- 大塚 孝介 ゲームデザイナー科1年制 就職先 [illegible] 職種 プログラマー
- 小野 美津樹 ゲームデザイナー科3年制 就職先 [illegible] 職種 プログラマー
- 中村 涼子 [illegible] 就職先 [illegible] 職種 [illegible]
- 花下 和之 ゲームデザイナー科1年制 就職先 イレブン 職種 プログラマー
- 山西 慎太郎 ゲームデザイナー科2年制 就職先 パーテックス 職種 プログラマー
- 鈴木 卓真 ゲームデザイナー科2年制 就職先 シーラボ 職種 プログラマー
- H・A サウンドクリエイター科1年制 就職先 ネクスティック 職種 サウンドクリエイター
- 三浦 裕大 サウンドクリエイター科1年制 就職先 [illegible] 職種 サウンドクリエイター
- 木下 博史 サウンドクリエイター科1年制 就職先 ミント 職種 サウンドクリエイター
- 末岡 靖彦 サウンドクリエイター科1年制 就職先 [illegible] 職種 サウンドクリエイター
- 新井 英寿 ゲームデザイナー科2年制 就職先 エスパーク 職種 プログラマー

決定！第5回電撃ゲーム3大賞入賞作品発表!!

応募総数1,586作品の頂点に立つのはこの作品だ！

電撃ゲーム3大賞

第5回電撃ゲーム3大賞の各部門の入賞作品がついに決定した。4月10日の応募締め切りから、1次選考、2次選考を経て、8月上旬までに各部門で最終選考会を開催。

ゲーム小説大賞では、安田 均、広井王子、深沢美潮、伊藤和典、佐藤辰男（小社社長）の5名、ゲームイラスト大賞では、天野喜孝、カトキハジメ、衣谷 遊の3名、ゲームコミック大賞では、永井豪、雨宮慶太、押井守、佐藤辰男の4名の選考委員がそれぞれ最終選考会に出席し、以下の通り入賞作を決定。

大賞受賞者には正賞と副賞100万円、金賞受賞者には正賞と副賞50万円、銀賞受賞者には正賞と副賞30万円、選考委員特別賞・奨励賞には正賞と副賞5万円がそれぞれ贈られる。（文中敬称略）

電撃ゲーム小説大賞

応募総数996作品

大賞 正賞＋副賞100万円

該当作なし

金賞 正賞＋副賞50万円

『月に笑(な)く』
白井信隆（23歳）大阪府／無職

銀賞 正賞＋副賞30万円

『コールド・ゲヘナ』
三雲岳斗（27歳）大分県／公務員

選考委員特別賞 正賞＋副賞5万円

『ギミック・ハート』
七海 純（28歳）千葉県／アルバイト

『月と貴女に花束を』
志村一矢（21歳）東京都／フリーター

電撃ゲームコミック大賞

応募総数96作品

大賞 正賞＋副賞100万円

『平成イリュージョン』
小だまたけし（32歳）東京都／アシスタント

金賞 正賞＋副賞50万円

『Pentagon Rock』
嘉村棟隆（23歳）福岡県／フリーター

銀賞 正賞＋副賞30万円

『スペルダイバー』
諸岡浩生（30歳）東京都／無職

選考委員奨励賞 正賞＋副賞5万円

『Dreamlike Party』
松枝まてる（25歳）東京都／無職

電撃ゲームイラスト大賞

応募総数494作品

大賞 正賞＋副賞100万円

◆ファンタジー部門「夏目邂逅」
小笠原宇紀（27歳）神奈川県／フリーター

金賞 正賞＋副賞50万円

◆ファンタジー部門「竜の一族～啓示～」
藤田 香（27歳）兵庫県／フリーター

◆ファンタジー部門「自然調律師」
椎名 優（23歳）奈良県／ゲームデザイナー

銀賞 正賞＋副賞30万円

◆メカデザイン部門
「緊急出動!! サイボーグ消防隊」
吉田昌弘（26歳）奈良県／会社員

◆ファンタジー部門「守護者」
白井初幸（24歳）東京都／学生

◆ファンタジー部門「リアル・グッド・タイム・トゥギャザー／ほか」
井上 隆（24歳）大阪府

主催●株式会社メディアワークス
協賛●株式会社バンダイ／株式会社バンプレスト
後援●株式会社文化放送／株式会社セントラルミュージック



Illustration/衣谷 遊

第6回 電撃ゲーム3大賞

主催●株式会社メディアワークス

作品募集中！

電撃ゲーム小説大賞

電撃ゲームイラスト大賞

電撃ゲームコミック大賞

●賞（各部門共通）
大賞（1点）＝正賞＋副賞100万円
金賞（1点）＝正賞＋副賞 50万円
銀賞（数点）＝正賞＋副賞 30万円

※詳しい募集要項は、メディアワークスのホームページをご覧ください。
http://www.mediaworks.co.jp/

メタルギア ソリッド

まんが／岩瀬さとみ

はじめて物語

極限まで完成度の高められたゲーム性、誰もが目を奪われる演出の数々など、従来のＡＣＴをはるかに超えた力作『メタルギア ソリッド』。ファンはもちろん、「ＡＣＴはちょっと苦手」という人にもぜひプレイしてほしい作品です！

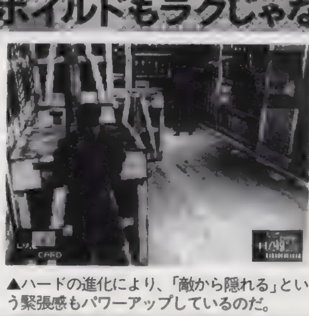


© 1987-1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

こっちは１人で敵は大勢。ハードボイルドもラクじゃない！　その1

●ＰＳでよみがえった不朽の名作『メタルギア』

96年の東京ゲームショウで発表されて以来、２年以上もの開発期間をかけて制作された『メタルギア ソリッド』がついに発売！ 今まで完成を心待ちにしていたファンにとっては、感激もひとしおでしょう。ちなみにこの『メタルギア〜』は、87年に発売された『メタルギア』、90年に発売された『メタルギア２ ソリッドスネーク』の続編にあたる作品。現在10代のユーザーには馴染みが薄いかもしれませんが、どちらもＭＳＸ２というハードで発売され、当時のゲームファンをうならせた名作なのです。特に「敵地に潜入し、見つからないように進む」という独特のゲームシステムは、当時だけでなく現在でも斬新だと言えるでしょう。そして本作においても、その基本的なシステムは変わっていません。プレイヤーは主人公である「不可能を可能にする男」、ソリッド・スネークを操作し、テロリストに占拠されたアラスカの核兵器廃棄所に潜入することになります。圧倒的な数の敵に対し、スネークはたった１人なので、敵に発見されることは命取り！　まさに、スパイや特殊工作員になった緊張感をたっぷり味わうことができるでしょう。しかも、ハードがＰＳに進化したことにより、そのリアルさやアクション性は前作の比ではありません。監督の小島氏自身が「これこそが真の『メタルギア』である」と語っているように、前作のファンの方も新鮮な感覚でプレイできることまちがいありません。もちろんオリジナルの作品として楽しめるので、前作をプレイしていない人でも心配しなくて大丈夫。また、小島監督といえば『ポリスノーツ』や『スナッチャー』などでも定評のある、絶妙なストーリー＆演出が大きな魅力。今回も主人公のスネークを始め、彼をサポートする人々や敵であるFOX HOUND部隊にいたるまで、それぞれのキャラクターの背景や心情がしっかりと描かれています。そのストーリー部分を楽しむだけでも一見の価値があるので、今までアクションを敬遠していた人や、ＲＰＧファンの方にもぜひプレイしてもらいたい作品です。



▲ハードの進化により、「敵から隠れる」という緊張感もパワーアップしているのだ。

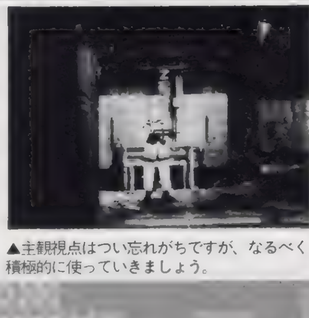


こっちは1人で敵は大勢。ハードボイルドもラクじゃない!

その2

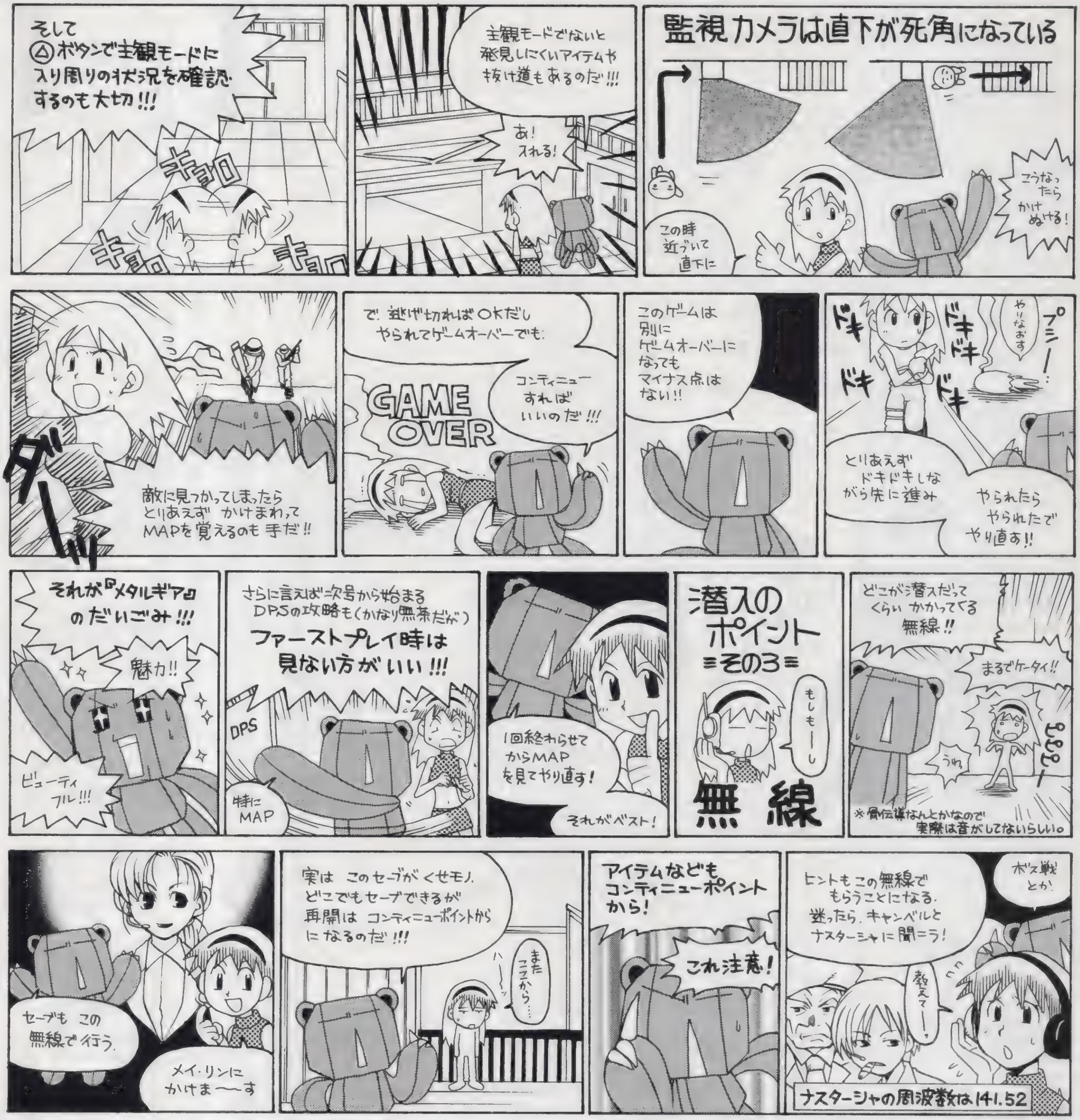
●敵に見つからないためには的確な状況判断が重要!

スネークの潜入するアラスカの核兵器廃棄所。ここではすでにスネークの潜入にそなえ、厳重な警戒体制が敷かれています。そのため、いったん敵に見つかると次々に仲間を呼ばれてしまい、非常に困難な状況になります。特に序盤は有効な武器やアイテムを持っていないので、できるだけ慎重に行動する必要があるでしょう。さて、敵に見つからないためにもっとも注意しなければならないのが、画面の右上にあるレーダー。ここにはスネークの位置や敵の視界、監視カメラの視界などが表示されているため、実際の画面よりも重要と言えるかもしれません。基本的に敵の視界の外にいれば発見されないので、レーダーをよく見て、敵の死角となる場所を判断しながら進んでいきましょう。ただし敵に発見されてしまった場合や、電波障害が起きているエリアでは、レーダーが使用不能になるので注意が必要です。そしてレーダーを確認するクセがついたら、次は実際の画面で状況を確認。ただしその際は、通常の視点だけでは状況を把握しきれないこともあります。よって△ボタンを押して主観視点で観察したり、壁に張りついて背後をうかがったりしながら、あらゆる方向に気を配りましょう。



▲主観視点はつい忘れがちですが、なるべく積極的に使っていきましょう。

しかし、どんなに慎重に周囲を観察していても、ときにはちょっとした不注意から敵に発見されることがあります。そんなときに有効な手段は、①トビラや排気口などを通って別のエリアに脱出する(ただし敵に発見されている場合、エレベーターは使用不可)②障害物を利用して敵の目をくらます、の2つ。まず①の場合はほぼ確実に逃げることができますが、排気口に逃げたときは敵が手榴弾を投げこんできます。排気口の入口で立ち止まらず、爆発の届かない奥まで素早く移動しましょう。また②の場合は、狭い部屋よりもヘリポートなどの広い場所で有効な手段です。ただしどちらの方法にしても、ある程度のダメージを受けるのは確実。簡単に逃げられないようなら、あえて敵にやられ、コンティニューするのも1つの手段かもしれません。



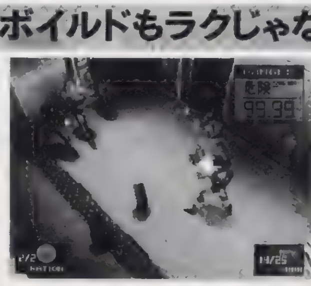
こっちは１人で敵は大勢。ハードボイルドもラクじゃない!

その3

●ときには攻撃も重要。多彩な武器を有効活用しよう！

敵に見つからないことがゲームの基本とはいえ、特定のボス戦では攻撃して相手を倒さなければなりません。しかもボスやイベントによっては、特定の武器を使わないとクリアできない場合があります。そこでここでは、使い方のわかりにくい武器について、それぞれの効果を解説しておきましょう。ちなみに戦闘中に、どの武器が有効かわからない場合は、無線でキャンベル、ナスターシャなどに連絡すればヒントを聞くことができます。

①ソーコムピストル／もっともスタンダードな武器。□ボタンを押すと敵をサーチし、ボタンを離せば発射します。ただしサーチする敵は、現在スネークが向いている方向にいる敵に限られます。攻撃時は、かならず倒したい敵の方向を向いてから□ボタンを押すように心がけましょう。またこの武器は、アイテムの「サプレッサー」を入手することで銃声を消すことができます。


▲もっとも使用頻度の高いソーコムピストルは、早めに使い方を覚えておきたい武器。

２Ｃ４爆弾／強力なプラスチック爆弾。□ボタンを押すとその場に設置し、そのあとは離れた場所からでも○ボタンを押すことにより爆発させることができます。攻撃だけでなく、特定の壁を破壊する際にも必要となるでしょう。また遠く離れた場所で爆発させれば、敵が爆発音を聞きつけてその方向に移動します。敵が多く、思うように移動できない場合にも有効。

③クレイモア地雷／普通、アイテムは基地内の床に置かれており、スネークがその上を通ることで回収できます。ですが、このクレイモア地雷だけはトラップとして設置されているため、踏むと爆発してダメージを受けてしまうのが特徴。また通常の画面上では、どこに設置されているかもわかりません。ただし、地雷探知機を装備していればレーダー上で位置を確認でき、さらにホフク移動で接近すれば、爆発させずに回収することができます。

④NIKITAリモコンミサイル／誘導タイプのミサイルで、発射後は方向キーで自由に方向を変えることができます。しかし慣れないうちは誘導が難しいので、安全な場所で練習してから実戦で使うのがベストでしょう。

メタルギア ソリッドはじめて物語



こっちは1人で敵は大勢。ハードボイルドもラクじゃない! その4

●「VRトレーニング」はただの練習モードではない!

『メタルギア〜』には、ゲーム本編のほかにさまざまなモードも用意されています。中でも前作のストーリーを確認できる「スペシャル」、スネークが今回の任務に就くまでの経緯がわかる「ブリーフィング」などは、本編をプレイする前に必ずチェックしておくといいでしょう。ストーリーを理解しておけば、よりゲームが楽しくなるはずです。そして各モードの中でもっとも注目すべきモードは「VRトレーニング」。一見するとただの練習モードのようですが、実は非常に奥が深い内容になっています。まず最初に選択できるのは基本の〝トレーニング〟モードのみですが、ステージのすべてをクリアすれば、時間制限付きの〝タイムアタック〟モードが出現。そしてタイムアタックモードを全ステージクリアすれば、銃を使ってすべての敵を倒す〝ガンシューティング〟モードが登場します。ちなみにタイムアタックモードとガンシューティングモードは、それぞれベストタイムが記録されていますが、このタイムを上回るのは至難の技。ACTファンなら熱くなること間違いなしでしょう。中には本編そっちのけでハマってしまう人がいるかも……。



▲とにかく熱いVRトレーニングモード。本編のクリア後も十分に楽しめます。

さて、それでは最後に『メタルギア〜』で気になった点を1つ。それは、ストーリー上で登場する数々の専門用語です。このゲームは「反核」が1つのテーマになっており、それに関する専門用語がひんぱんに語られます。ですが、デモシーンでいきなりそれらの用語が登場するため、「低年齢層のユーザーには理解できないのでは?」という不安が……。ただし裏を返せば、ここまでハードなテーマを真正面から扱ったゲームはほとんどありません。また世界観やキャラクターについても、ユーザーに媚びるのではなく、制作者の価値観がはっきり提示されているのは注目すべきポイントです。

と書くと、何やら難解な作品のように思えるかもしれませんが、単純にエンターテイメントとして楽しめるのも確か。PSユーザーなら絶対に買って損のないゲームである、と断言しておきましょう。

読むほどにイラストがうまくなる（本醸造）

教育にわるい

風上旬 プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。もしくは絵描きさん、ドット屋さん。見聞をし、自らを高める先生にお手紙を！　ちなみに連載は、あと２回の予定



イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

学生のみなさん、もう夏休みも終わりですね。課題はちゃんと終わらせました？　終わっていない人は電撃コラムスで現実逃避です（笑）。

★夢で終わらせない

行ってまいりました。大阪の遊園地「エキスポランド」にオープンしたばかりの「バイオハザード＝ナイトメア」に！　プライベートショーで、一足先に見てきたカプコンの友人も「大プッシュ」と鼻息を荒くしておりましたので、彼を信じて行ってまいりました。

「バイオハザード＝ナイトメア」は、「バイオハザード」の舞台となった洋館をモチーフにしたアトラクションで、いわゆる「お化け屋敷」のようなものなんだけど、実際に自分で扉を開けることができたり、人間が演じるゾンビたちの中を突っ切ったりと、ゲームと同様、かなり能動的に楽しめるのです。

筆者は休日を避け、平日の夕方頃にアシスタントと共にエキスポランドへ入場。いざ、アトラクションへ！　これで人混みを避けたはずだったのですが、アトラクションは長蛇の列……。

列に並んでいる間、先に入っているお客さんの悲鳴が建物から聞こえてきて、入る前からかなりのドキドキ演出です。こちらも「あそこのハーブを持っていこう」（←実はただの植え込み）とか「救急スプレーは持っているな」（←実は虫よけスプレー）などと、役作りに余念がありません。アシスタントなどは「もうライフ黄色〜」とか「アンタがゾンビに食われてる間に逃げる〜」、さらには「ジルの着替え盗む〜」などと、すでにかなり錯乱している様子。

で、アトラクションに入ると、「ギャー！」「うわーっっ！」「ひぃぃー！」……ネタバレになるので詳しくは書きませんが、かなりの恐怖です。「バイオ」ファンは行って損はないでしょう。某ロメロ監督が撮った「バイオ２」のイケてなかったりするＣＭより数倍よいと個人的に思います。

ＴＶゲームもおもしろいけど、やっぱ実際に体験する遊びにはかなわないな、と思った１日でありました。で、思ったのですが、いろんな映画の世界を体験できる「ユニバーサルスタジオ」のように、いろんなゲームの世界が体験できる施設があったら、どんなに楽しいことでしょう。ソニーさん、１つ「プレステランド」なんて、どうですかね？

プログラマーいわさきまさひろの男が熱い Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況 今、DIIマスターアップの作業真っ最中です。毎度毎度のことだけど、Dの作業中にレビューやコラムを書くのはメチャクチャ大変。時間ちょうだい。

★ジャンル分けの不思議

映画、小説はいうに及ばず、ビデオ、音楽、何から何まで、およそあらゆるエンターテイメントは様々なジャンルに分けられている。例えば、その内容から、恋愛小説、社会派映画、パニック映画……、供給されるメディアで見るとVHS、8ミリ、デジタル、はたまたCDとMDなどなど、ともかくなんでも分類されているし、分類できてしまうようだ。

いうまでもなく「コンピュータゲーム」も微細に分類されていて、小説や映画と同じように「ジャンル」と呼ばれるわけだが、この当たり前のように作品が分類されて、決められていく「ジャンル」というものについて、今回は話をすることにしよう。

さて、普段は何の疑問もなく受け入れているジャンルだが、このゲームの世界では、よくよく考えてみると実に怪しいモノであるような気がする。

このことを考えてみるには、コンピュータゲームの昔の話から始めなければならない。

非常に古い、伝統的なゲームではジャンルと呼ばれるものは極めて単純だった。物理的に「ボードゲーム」とか「カードゲーム」とはっきりとわかるし（笑）、さらにその中で「SLG」とか「スゴロク」などに分かれ、どこの誰が分類しても、だいたいそういうふうになるだろうなぁと、簡単に理解できるものだった。

当然、これを踏襲するかたちでコンピュータゲームもジャンル分けされてきた。いわく、STG、RPG、SLG、AVG……供給されるメディアが（正確には実行するメディアが）コンピュータに限られるコンピュータゲームは、そのシステムで分類されていて、これが昔は極めて有効だったのだ。

というのも、例えば、RPGというものが初めて出てきたころでも、メモリは大きくて48キロバイト（PSはだいたいこれの50倍のメモリを積んでいて、値段は20分の1だ）くらいだから、それも当たり前というもの。1つのゲームシステムがやっと実行できる程度のサイズのプログラムしか作れなかったというわけだ。

ところが、だ。この単純な時代からほんの1～2年して、コンピュータが少しはまともなグラフィックが扱えるようになったあたりから、システムだけに頼ったジャンル分けが怪しくなってくる。

まず「アダルトゲーム」の登場だ。といっても、当時のアダルトゲームのほとんどは海外産で、しかも「ポーカーに勝つと女の子が脱ぐ」とか「へボいAVGをクリアすると女の子が脱ぐ」程度の代物だった（余談だが、海外産のアダルトゲームの大半は今もそうなのだ）。しかし、ゲーム内容が単純とはいえ、これはともかく「システムからのジャンル分け」だけではうまく分けられなくなったことを意味している。つまり「女の子の裸」を扱えるぐらいにグラフィック能力が向上したことで、いわゆる年齢による制限が必要になったわけだ。そして、これとほぼ時期を同じくして、複数のゲームシステムが1本のソフトの中に混在しはじめる。

例えば、『スーパー大戦略'88』は、S・RPGという、それまでになかったSLGとRPGの合体ジャンルを初めて作り出したゲームだし、『スナッチャー』はAVGにACTの要素を取り入れている。『イース』のように、A・RPGなどという、ACTとRPGが混ざったジャンルが出てきたのも同じ時期だ。こういうゲームが作れるようになった理由は、コンピュータのマシンパワーが上がり、複雑なシステムを扱えるようになったのが直接的な理由なのだが、そのために、ゲームのジャンル分けの基準としてシステムだけに頼るわけにはいかなくなってきているのだ。

そんなわけで、まぁとにかく最近のPSソフトのジャンル分けは、非常に難しい。この前に取り上げた『魔人学園』なんかも、その典型的な例だ。AVGとS・RPGと育成SLGが混在しているのだから恐れ入る。『魔人学園』のジャンルを聞かれたら、ものすごく困るだろう（メーカーからの発表ではAVGとなっていた）。

さらに、このジャンルが混在するという問題は、ユーザーがどんなゲームをプレイしたいのかということにも影響することになる。

当たり前の話だが「RPG」と一口にいっても、もはや「シミュレーション寄り」もあれば「アクション寄り」もあれば「3D」もあれば「2D」もある。「RPG」という一言だけでユーザーの好みを語ることはとうていできない状態なわけだ。

つまり「システムでのジャンル分け」は、もはや実際に登場してきているゲームに当てはめるには単純過ぎて、ユーザーの好みにうまく適合しなくなりつつあるのだ。

では、どうして、そのうまく適合しなくなりつつある「システムでのジャンル分け」の代わりに、「ギャルゲー」に代表される新しいジャンルが登場しつつあるのだろうか？

これはある意味簡単で、システムを見るだけではついていけなくなったコンピュータゲームの表現力の向上とユーザーの好みを分類する、非常に強力で有望な「内容とニーズからの分類」だからなのだ。

例えば「ギャルゲー」といわれたら「アニメ絵の女の子が出てくるゲーム」までは一瞬で想像ができて、これはまず間違っていない場合がほとんどだ。その上で「では、どんなシステムのゲームなのか？」ということになると、「RPG要素のあるSLGだよ」などと答えられる。

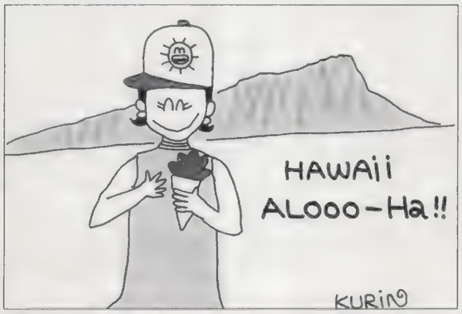
つまり、「ギャルゲー」というのは、実はゲームの新しいジャンルなのではなく「新しい分類法」なわけだ（これを、あっさり従来のジャンル分けと同等に扱うのには若干の抵抗があるけど）。このシステムに基づかない新しい分類法は、今までの分類法に慣れてきたユーザーにとってはかなり抵抗があるかもしれないが、「物語があるのが当たり前な今のゲーム」では、実に有効に機能するのは間違いないのだ。というのも、ちょっと考えてみればわかることだが、物語のあるエンターテイメントで「テーマ・内容について語らず、その構造だけで分類する」なんて、そもそもがおかしなことではないだろうか？　恋愛小説、恋愛コミック、恋愛育成SLGにとって、最も重要なのは「恋愛というテーマを扱っていること」であって、それが小説であることやコミックであること、ゲームであることは二の次三の次という考え方の方が、自然に感じられる場合もあるだろう。それはそれで当然なのだ。繰り返しになるが、一定以上の表現力を持ったコンピュータゲームにとっては、作品のテーマや物語の内容といったものが、システムと同じくらい重要なのではないだろうかと思うのだ。

つまり、これからは「テーマ」や「内容」もジャンル分けの立派な基準として考えられるべきだ、というのが僕の意見なのだ。そろそろ、マジメにそれを考え出してもいいころではなかろうか？　『ときめきメモリアル』ジャンル＝恋愛」というふうに。それが今のコンピュータゲームの表現力の高さと、ユーザーの好みの問題に適合したゲームのジャンル分けだと思うのだ。

"ハッピーワン"は圧巻！ 感動の嵐！ の連続ぅ〜!!

今年の関東地方の梅雨明けは、16年振りに8月に入ってからでしたね。そんな長い梅雨の合間、ちょっと南の島ハワイに旅してきました。Aloha〜！ ダウンタウンでチェリーとライチ、マンゴを買い込み、昨年開通したばかりのフリーウェイ「Ｈ３」を通ってオアフ島を車で１周。にぎやかなワイキキビーチとはまた違った雄大な山々の連なる風景に感動しました。いろいろな顔を持ち合わせているんですよね、ハワイって。

今回は日本でも話題の映画をたくさん見てきましたよ。ワイキキのシアターでド・キ・ド・キのアクションモノ「リーサル・ウェポン４」を見て、飛行機の中でも「仮面の男」と「ホーム・アローン３」(これ、けっこう笑える)……と映画三昧。ついでに「ＧＯＤＺＩＬＬＡ」も見ようと思ったのですが、こちらでは不評だったらしく１カ月ほどで公開が終了しちゃったんですって……。



イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はＢ級ライセンスを持つほどの腕前なので、ＲＣＧはＯＫ！ リゾートと『XI』もバッチリ(笑)。

それにしても、ハワイのオアフ島も新しいビルやショップが次々と誕生し、変貌を遂げていますねぇ。またAloha〜な気分になるために、のんびり行きたいわぁ〜!!

さらに、もうひとつ！ 私にとってのこの夏のビッグイベントといえば……静岡県の浜名湖畔で行われた「サザンオールスターズスーパーライブin渚園」！ スタッフや関係者の人たちと共に朝のバスで東京を出発。夕方のコンサートで人一倍盛り上がり、浜松市内の某ホテルで行われた打ち上げパーティに出席し、帰京したのは明け方の４時……。この日はとっても長い１日になりましたが、ＳＡＳ結成20周年という節目のライブで、５万人の観衆が１つとなっていました。アンコールを含め、ナント34曲をメドレーで歌ったＳＡＳのパワーにはあらためて感動！ ライブの最後に打ち上げられた花火もキレイでした。

さて、今回のゲームレポートは前から プレイしてみたいと思っていた『ＸＩ』。ダイスの上を上手に玉乗りするチビ小悪魔クンの額の〝のの字前髪〟がキュートです。内容のほうは、いたって単純明快。そのシンプルさは『テトリス』に近いものがあると思います。にょきにょきと出現して来るダイスをうまいこと消していくためには、なんといっても瞬時の決断力と頭の回転の速さがモノをいいますねぇ。中でも「ハッピーワン」は何度体験しても圧巻で感動の嵐！ ４種類あるゲームモードの中で、まだトライアルモードしかプレイしていないので、ほかのモードにも挑戦するぞ!! 次号でレポートしまっせ。

特別企画

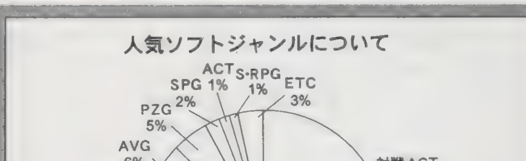
データで見るＤＰＳ

●人気ソフトジャンル今昔物語

今回は「人気ソフトジャンル」について考えていきたいと思います。さて、右のグラフは本誌読者アンケート「今までにプレイしたPSソフトで好きなもの」で回答のあったソフトのランキング５〜10位をジャンル別で分けて、なおかつそれを「『FFVII』発売前」と「発売後」の２つに分けたものです。なぜ、５〜10位で集計したのかというと、人気ソフト上位４タイトルはほぼ固定されており、１つの区切りとして使った『FFVII』にいたっては、本誌40号から現在に至るまで、１位をずっとキープし続けている状態。もしこのまま集計してしまうと、圧倒的なまでにRPGの占めるパーセンテージが高くなってしまうことは明らかでしょう。ですから、上位４タイトルは意図的に集計から外しています。さらに、もう１つ、なぜ『FFVII』を１つの区切りとして使ったかというと、やはりこのソフトは、PS全体の大きなターニングポイントとなったからにほかならないからです。その証拠の１つに『FFVII』発売後にはRPGがたくさん人気ランキング入りするようになったことが挙げられます。これは、それだけRPGが発売されるようになった、つまり直接的な表現ですが「売れるジャンル」としてメーカーに認識されるようになった、ということでしょう。前置きが長くなりましたが、これを踏まえて、人気ソフトジャンルについて考えていきます。

まず、パッと見てすぐにわかるのは『FFVII』発売前と発売後では、人気ソフトジャンルが一変しているということです。前述しましたが、RPGの増え方は特筆すべきもので、『FFVII』発売前は19%だったのに比べ、発売後はなんと40%！人気ランキング上位４タイトルを集計に入れていないことを考えると、このパーセンテージは驚異的だといえます。逆に、減ってしまったのは対戦ACT。25%から５%と、実に20ポイントも減っているのです。さらに、ほかのジャンルの増減を見ていくと、ある１つのことが見えてきます。つまり全体として、RPGやSLG、AVGといった、いわゆる「思考型」といわれるタイプのソフトが増え、対戦ACTやSTGなどの「反射型」といわれるタイプのソフトが減ってきているのです。やはり、これは「『FFVII』の影響大」といわざるを得ません。もちろん、ほかにもいろいろな要素が絡んでくるのでしょうが、『FFVII』が大きな要素であることは間違いないでしょう。

思考型のソフトは、ユーザーからは「おもしろいジャンル」と認識され、メーカーからは「売れるジャンル」と認識される……この好循環が思考型のソフトを増やしているとは考えられないでしょうか？ さらにいえば、『FFVII』によってPSで遊ぶようになったユーザーが同じようなジャンル、つまりRPGを求めたからデータもこのような結果になった……そうもいえると思います。



流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール フリーの業界事情通の方。最近まで、ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーだったため、ゲーム・パソコン関係の話題はおまかせです。もちろん、流通関係もバッチリ。

★中古販売問題を考えてみる(第10回)

久しぶりに富士五湖へキャンプに行きました。例によって一泊二日という強行軍でしたが、日頃モニターに囲まれた生活をしていると、大自然のなかでぼーっとしていられるだけでずいぶんリフレッシュできます。

サラリーマンをやめたら、もっと余暇に時間がまわせるかと思っていましたが、あい変わらずの貧乏ヒマなし状態で、状況はほとんど変わっていません。今回も原稿に追われながらのスケジュールだったので、一応ノートパソコンも持っていったのですが、カードの相性のためかシステムのご機嫌が悪く「湖畔でＤＰＳのコラム原稿を書く」のはあきらめました。

ここ何年か通っているキャンプ場は、3年前までは携帯電話はおろかポケベルすら受信できなかったのですが、今やどの携帯でもアンテナが3本立っています。こういったインフラの整備はすさまじい勢いで進みますね。

ですから、やろうと思えば湖水と山々の緑の中で、自宅オフィスと同様に仕事ができるワケですが、自然のなかでぼーっとしてたら、やはり仕事と遊びは区別せんとなあ、とも思いました。

湖畔でぼーっとしていると、普段はあまり思いつかないようなアイデアも出てきますね。このコラムもいろいろなネタを思いついたのですが、帰ってきたらすっかり忘れていました(涙)。ですから、今回は素直に前回の続きでいきます。

前回は、中古商品として流通しているソフトが、きちんとユーザーから買い取られた物ばかりではなく、ソフトメーカーがその流れを把握しきれていない、というところまででしたね。では、どのような商材が混在しているのでしょうか。

このコラムをご愛読いただいてる方はピンと来たと思いますが、まずは「バッタ品」があります。小売店や問屋がどうしても売れなくて不良在庫になっている商品を、仕入値以下で（つまり自社で損をして）特価商品専門業者（バッタ屋さん）に買い取ってもらった商品です。

ここで買い取られた商品は、特価品として売れそうな物は特価商材としてバーゲンの目玉品やワゴンセールの商材となります。チラシに「5,800円の品、1,980円均一」とかいって載るヤツですね。1,980円で販売する特価商材の場合、専門業者さんからの卸価格は1,400円前後になります。特に専門業者さんがこの商材を小売店や問屋から買い取るときは、リスクも考えて1,000円前後になりますね。

ワゴンセールなどでも売れそうにないソフトは、景品用等になりますが、こうなると卸価格は数百円にまで下がります。このようなソフトは専門業者さんでの買い取り価格がつかない、すなわちタダの場合すらあります。悲しいことに現在のゲームソフトの商品価値の変動は、ある意味で生鮮食料品並ですから、「腐って」しまったら、こうしてタダで持っていってもらう＝捨てることになる場合もあるのです。

ですから、小売店も問屋も抱えている商材の価値が危ないとなったら、できるだけ値崩れしないうちに転売を図ります。小売店では自社で特価処分にする場合も多いですが、その立地条件で売れなかった商材は、特価にしたからといって簡単に売れるものではありません。どうしても専門業者さんに頼るケースが多くなってしまうのです。

ただし、すべての小売店や問屋がスムーズに商品を転売したり特価処分できたりするワケではありません。なぜなら、どちらにしても損をするのですから、販売で得た利益の範囲でしか処分できないからです。これを超えると、お店自体が赤字に転落してしまいます。

平均すると売れないソフトを1本処分するために必要な金額は、ソフトを定価で販売した場合の利益の3倍くらいになります。経費や値引き分を考えると、1本在庫を処分すると20本分くらいのソフトの利益がパーになってしまうのです。ですから、同じ処分するにしても、少しでもダメージを減らさなくてはなりません。

ここで浮上してきたのが「中古として販売（もしくは転売）する」という方法です。中古品と称して販売して、専門業者さんに買い取ってもらう価格より少しでも高い値段で売れればめっけもんでしょう？　特に転売できない（タダで持っていってもらうしかない）商品だったら、値段がつけられるだけでもラッキーですしね。小売店では、子供を使って売れなかったソフトを遠くの中古屋に売りにいかせたという話を聞いたこともあります。

また、新品ソフトを特価処分されることをイヤがるメーカーさんも、中古として流通することには寛容なケースもあります。特価セールのチラシに「中古特価ソフト○○円！」なんていうのを見たことのある人も多いと思います。こんなのはこういったケースなのかもしれません。だって中古品の品質ってものすごくバラツキが大きいのに、特価を決めて大量販売できるというのはちょっとヘンだと思いませんか？

この不況の折から、倒産などで在庫処分をする小売店や問屋もあります。こういったケースでは本来なら現行定価で販売できる商品が、大量に中古として出回る場合もあります。そこそこ人気のソフトが突然セールの目玉品になった、なんていうのがこのケースでしょうね。

■次号からはこういった現状を踏まえながら、理想の中古流通について考えてみましょう。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺虫『P』最強！ 心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる……知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト「落ちゲーやろうぜ!」を買って、グランプリに参加してやるぜ！ 次のしめ切りは9月21日！ と、最近毎号書いてあっても許してくれるPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。なんでもOK！

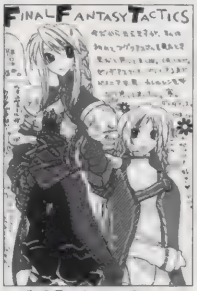
夏休みももう終わり。なんか、梅雨だか熱帯夜なんだか蒸し風呂なんだかって感じでいつもよりも悲しく感じた同志諸君も多かったことと思う。まあ、それが人生だ（ニヤリ）！

「み、見せっこしようよ」隣の家に住んでいる智也お兄ちゃんは最近ちょっと変。何かというと見せっこしたがるの。「き、今日はこんな感じでどうかなぁ？」あっ！　お兄ちゃんがコートの前を開くとソコには電撃プレイステーション！　この雑誌の読者ページ、ＰＳの奴隷が略して「ＤＰＳど」。11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックってコトを知ってるわ、私。ちょっとおませかなぁ。お母さんにはまだ早いっていつも言われるんだけど……。「でへ、でね、こ、これがＰＳの限界に挑戦した…」。

猛暑も熱暴走でスッキリ！精神暴走はマズイですから

エヴァも暴走しちゃうとやばいですからね。我忘れちゃうし。ガーッツッ！って


▲富山県　藤沢直弥さん：ゲームどうなるんでしょう？アニメみたいに……？

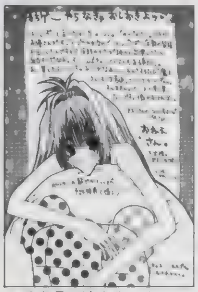


▲愛媛県　如月二月さん：美形は分かりにくいの法則なのでした



▲東京都　スティーブンさん：どこから見ても高校生には見えません。男塾。


▲茨城県　みなみ流水さん：まあソレもありな気がします。思い続けて……。


▲兵庫県　清水麻子さん：おしおきなんですよ。グランプリ参加お願いします


▲広島県　武志かづみさん：今さら＋今さらでしょうか。中吉いいですね



▲埼玉県　いちにっさん：個性という点ではレベルめちゃ高いですよね。

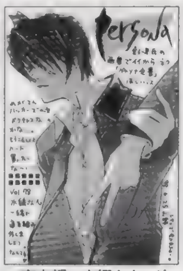


▲千葉県　柴田恭子さん：これが揃うともうダメだっていうツボキャラです。

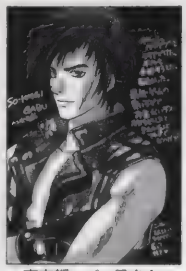

▲富山県　トラノコさん：ペルソナのＥＤは大変ですから。ガンバって。


▲長野県　湖山たみさん：本屋さんあってのＤＰＳ。売れるとステキです


▲青森県　くめた夏緒さん：まだ、情報少ないですから。これからです

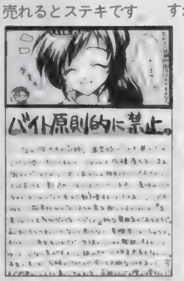


▲東京都　山師さん：次回作ＳＳは……ない気がします。確かに。


▲東京都　パー子さん：お金は無くなりますよね。スグに。とにかく。



▲長野県　忍冬ゆうとさん：アニメだと長いお話になりそうです。とりあえず１年間のＴＶシリーズ、だいたい42話あれば……



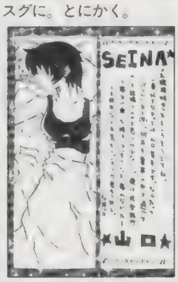
▲大分県　英桃さん：そういうときは先輩に聞くのがベストです。



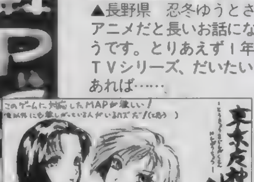
▲岡山県　瀬戸川たくみさん：水ぶくれ。皮剝げ。親指はボロボロに。



▲宮城県　嘉居夕晏さん：戦争反対。でも戦記物にワクワク。判ります。



▲北海道　浜ッコさん：デキなかなかです。編集部でも盛り上がってます。



◀宮崎県　八房七支刀さん：東京観光の目玉に。


▲神奈川県　天城らみあさん：歌いまくりですから。それが彼。


▲北海道　UTAさん：基本的に男はみんなエロですから。エロエロ。



▲東京都　ももいろさん：かなり仲悪くなりません？　真剣にやると。


▲岡山県　高土水弦さん：ハイレグブルマー、スゴイですよね。

「奴隷のページが好きで、自分も参加したいと思い、２回ほど投稿しましたが、いつまで経っても掲載されません。まあ、絵がそれほど上手いワケじゃないのでボツは覚悟していたんですけど、ここで質問があります。掲載されるにはどうしたらいいんでしょう？何かコツがあるんでしょうか？教えてください」長野県　不乱拳シュタイナーさん：

これはこのページにハガキを送って下さっている読者様全員が考えたことのある質問だと思います。以前からこういう質問のあるたびに「熱いハガキ」を採用してます、と、書いてますが、それ以外にも結構ポイントはあるので、今回はソレを。①「封筒でのまとめ送りはOKだけど、住所、氏名、TEL などは１枚毎に書くこと」：DPSどでは管理はハガキごと。当然、封書で送られてきても、中を出して封筒は捨ててしまいます。超基本のようですが、裏が白紙って人、結構多いです。面倒くさい！　なんて人はスタンプ作成マシン（？）で自分の住所・氏名の入ったスタンプを作るのが一番ラクチンかな。②「鉛筆、薄い紙はダメ」：鉛筆描きや後ろが透けてしまうような薄い紙を使用していると、採用したくてもできません。これは印刷上の都合なのでどうしようもないのです。これも超基本なのですが、結構多くの人が……。③「数よりも１枚」：ハガキは沢山描いたからといって掲載されるワケじゃありません。１枚に自分の思いを集中させた方が絶対に載りやすいです。「この人は沢山送ってきてくれたから、１枚くらい採用してあげよう」なんてことは無いと思ってOKです。ハガキは１枚１枚ちゃんと見て、読んで、そして選んでいます。表面だけでなく、採用とは関係のない裏面のメッセージもちゃんと読んでます(笑)。さらに、量が多い方が目に止まりやすいなんていうプレゼントの抽選時みたいなことも絶対にありません。基本的に今自分はこう思っている、こう考えてる、この絵が描きたい、など理由は何でもかまいません。とりあえず「もしかしたらこのハガキを全国の人が読むかもしれない」とちょっとだけ思いながら描くのがいいかもしれません。まあ、だからといって、深く考えすぎるのもアレなんですけどね。

「ゲームしてる自分の姿ってマヌケですよね」兵庫県　錦織コイさん：

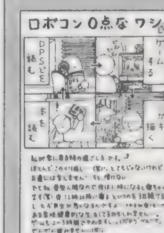
ロード時にTV画面が黒くなった時、自分の姿が写ってる……かなりマヌケなのは確かですよね。我に返るっていうか。その辺を気づかせないのもいいゲームの条件なんじゃないかって気もします。部屋をワザと暗くするとさらに危ないヤツに……なれます。

ロボコン0点な人

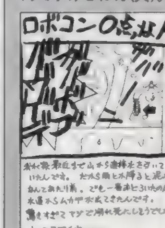
デュアルショック対応

ゲームはたくさん買ったけど、お預け状態……。（ほ）

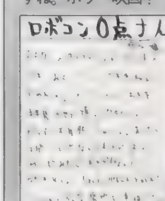
６月、７月は個人的に期待していたソフトがたくさん出ました。自費購入したそれらを独自レビュー（ってほど大層なものじゃないけど）。最初は、ありきたりですが一番楽しみにしていた「スターオーシャン２～」です。実際遊んでみると、遅い遅いと言われるＰＳでこのフットワークの軽さはなんだってくらいアクセスが快適。アクセスの速さを重要視する私にとってはこれだけで満足。ゲームの方も楽しいです。地味ですがキャラもいいし。ちなみにプリシスがお気に入りです。でもまだ仲間にしてないの。どうにも仕事が立て込んでしまい、まともに遊ぶ時間が取れないっす。まぁ、このあとの夏休みでじっくり遊ぶつもりですが。次に、「ジャスティス学園」なんですが、私の作ったキャラ「とよたかりな(通称カリナ)、五輪学園、女」は、ひなたとの恋愛にうつつを抜かしてたせいか(女なのに)、えらいヨワヨワなキャラとなってます。(う)さんのキャラと戦わせると、正波拳４発で死にます。その後作り直したら、まったく同じキャラができたのでもうこれでいいです。アーケードディスクは立ち上げてません。



▲秋田県　いふじこうさん：規則正しい……んですけどねぇ(笑)。



▲長野県　那羅佳人さん：かなりビックリですね。ホラー映画？



▲京都府　スガコズエさん：でも本当ならありますよね。

くて、続きを読みたいと思った。やっぱ、そう思わせれば成功なんでしょうね。これは実にいいタイミングで終われたんだと思う。ただ、終わりよければすべて良しと言うように、途中、多少長引いても終わりさえキチッとしていれば良い印象になる場合もあるでしょう。「うしおととら」なんてそうじゃないでしょうか　途中長引かされてかなり中だるみしてたけど、もうすぐ終わるなぁと思わせてからの盛り上がりが良かったので、個人的に良い感じで終われたと思う。多少、お話が大きくなりすぎた感じはあるですけど「ジョジョ」の方も、最終シリーズに入ってからキッチリ盛り上がればそれなりにはなると思う　そうそう、漫画といえば、終わると思わせてからなかなか終わらない「GS美神」　少し前までは、５本の指に入るくらい好きな作品だったんだけど……　【収まりきらなくなったので次のページに続く】（ほ）

マンカの話についてはイロイロあるがおおむね賛成だ。が、オレは「スラムダンク」は早く始まって欲しい（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

今回はコミックの話など：えー毎度毎度で申し訳ないですが、ジャンプで唯一読んでいる「ジョジョ」について少し。現在の第５部、肯定的な意見を述べてきたけど、どうにも怪しげな雰囲気　最近のダラダラした展開を見てると、やっぱ行き当たりバッタリで書いているような気がしないでもない　それから、どうにも最近戦いの結末があまりにご都合主義になってきてるなぁと。物を生命に変える能力があまりにも漠然としていて、いくらでもご都合主義的な解釈かてきてしまう　応用的な使い方に対して「そんなのありか!?」と思ってしまうこともしばしば　あと、敵キャラのデザインがすっかり人間として許容できる範囲を超えており、どっちが本体でどっちがスタンドが見分けがつかないのもどうかと。やっぱコミックって、長く続くといいことないですね　そういう意味では、「スラムダンク」は良かった　終わったのが悲し

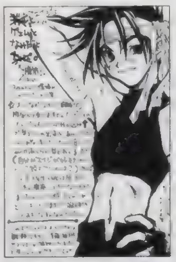
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

イライラするもの。「おもいっきりテレビ」の解決しない電話相談。「お天気テレビ」の勉強しなさすぎなゲーム情報。このイライラがけっこう楽しい私はなんだかいい旅M気分。（中）

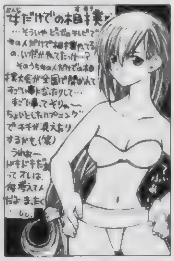
最近どうも眠れなくてね。ちょっと前までは明け方のTV番組を見てから寝てたのが、朝メシ後、「はなまるマーケット」後と遅くなり、ついには「江戸を斬る」を見てからでないと寝れなくなった（笑）。午後５時だぜ、オイ。このままあと１週間もガマンすれば、夜の12時くらいに寝られる、健康的な生活が送れるようになるかもしんないな、ウン。　それはさておき、ここ最近でイイCMタレントがまた出てきましたよ。「ビデオなカメラ」の国分佐智子！　ほら、ボーリングとかバスケとかやってて、撮ろうとしてる男友達に「がんばれよ」とか声掛けるアレよ。彼女はたしか、TBSの深夜番組「ワンダフル」に出てるワンダフルガールのひとりだよな。あのメンバーって、細木美和とか片石貴子とか、いいコ揃えてるねぇ。特に片石は最近写真集も……って、今はその話じゃあないか。国分は目パッチリ顔スッキリで典型的なかわいいタイプだけど、何か企んでいそうというか、いたずらっぽさを含んでる表情が好きかな。それが隠し味なんだと思う。まあ、スイカに塩をかけると甘味が増すようなもんよ。違うか。

国分佐智子のはかには「ポカリスエット」のコ……たしか後藤理沙だよな？　アレもイイよね、というかすげぇイイやん。個人的には松本恵のほうが上だけど、顔の作りにクセがないぶん万人受けするだろう。まだあまり情報がないのでアレだけど、３年後にはポスト広末になれる予感がする。要注目やで。

いいね　なんとなくM気分（魔）



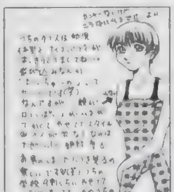
▲三重県　武藤侶さん：「カードQ」はファンにはたまらないようです。



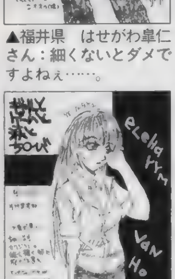
▲茨城県　小見幸子さん：ハイレグならイヤらしくないのに…フンドシは。



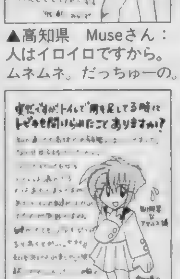
▲福井県　はせがわ皐仁さん：細くないとダメですよねぇ……。



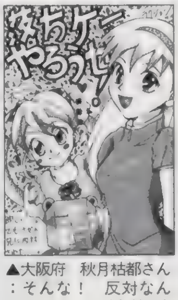
▲高知県　Museさん：人はイロイロですから。ムネムネ。だっちゅーの。



▲埼玉県　JMタケシさん：透けてるのは男子一生の目標です。



▲愛知県　朱楽綾さん：キマヅイですよね。特に和式。隠し所ありません。



▲大阪府　秋月枯都さん：そんな！　反対なんて！　……ひどすぎです。



▲北海道　ベンジャミンさん：カッコイイですよね。実際にいないだけに。



▲茨城県　小見幸子さん：よくあります。油断禁物ってヤツです。



▲宮城県　中館さん：82号はDPS－Dなのでした。ハズレでした。



▲宮城県　楓来らみーさん：もう年のはずですよ。元は義賊の首領です。



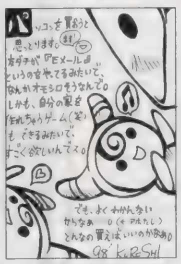
▲大阪府　真宮まゆさん：まだまだいけると思われます。



▲鹿児島県　かうち沙耶さん：続編も欲しいですね。完全に続きのヤツ。



▲北海道　凪さん：性格が良さそうですよね。全員。ムチャで。



▲北海道　春新さん：便利ですよ。Eメール。でも特に仕事でですが。



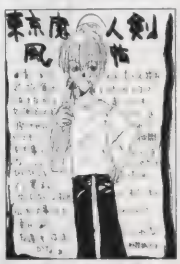
▲愛知県　山口27号さん：そんなジンクスあるんですか？



▲京都府　小宮山ゆうひさん：フレイ後印象変わりますが良いゲームです。



▲北海道　セトさん：いいですよねぇ。それ。全員入れましょう。



▲青森県　峠の茶屋さん：偏差値高くなくても賢いですから。彼は。



▲東京都　水口さん：便利というかアレないとキツイですよね。



▲石川県　葉月花藤さん：いい加減なんですから。まったく……（笑）。

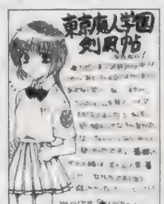


▲福岡県　蒼月さん：震えがいい感じで、きますよね。ブルブル。

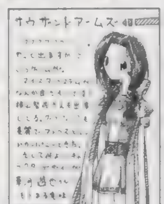




▲岡山県　樹宮匡平さん：まあ、可愛ければなんでもOKという気もしますが。



▲大阪府　真宮まゆさん：何度でも楽しめるのがポイントです　クリスマスめあて？



▲山梨県　蓮凰ごうしさん：期待ですよね　戦闘が２Dなのは好感触です。

◀神奈川県　大蛇故さん：でも20人じゃ……洗濯の人やダッシュの人や犬系の人は出ないんでしょうねぇ。カスミが出ればいいという声も。



まんが　風上旬　あわてんぼさんで済ましていい問題なのかどうかは謎なんでしょうか

★★ゲームライター講座★★

「編集部ってどんな雰囲気なんでしょう？」日光サルさん：

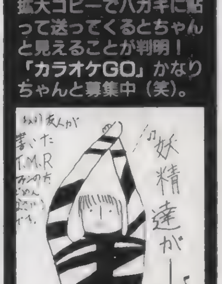
学校っていうか部室っていうか……お仕事なので当然ツライこともたくさんあるのですが、普通のサラリーマンに比べたら「ゲーム好き」には天国かもしれません。なので、ゲームが嫌いな人には地獄のような職場だと思われます。



◀茨城県　いて座さん：こ……怖い　特にゴーストってだけに怖い悪魔の数字ですからねぇ。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。



▲東京都　トマトさん：あっさり、しつこくないです

最近のお薦めＣＤです。菅野ようこ「Song to fly」：「マクロスプラス」「カウボーイビバップ」でおなじみ。「ＦＦ」のボイス系(笑)っていうかなんていうか。エンヤとかのコーラスサウンドバリバリが好きな人に。心地よくて眠くなるけど。ミヤムー「産休」：オレは過去にＡＶに出てた方が彼女らしくて好きだが、本人は完全否定なのでちょっと残念。アルバムは……曲的にちと弱いが、まあ、及第点。Dragon Ash「日はまたのぼりまたくりかえす」：超パクリ３流アニメ「ＤＴエイトロン」の主題歌。曲はいい。メリハリあるし。（魔）

テンチュウけんまでちゃう

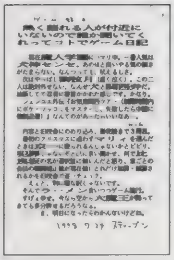
まんが／田中まさし（ペタペタといえばペタペタなネタで忍者です ニンニン）・イラスト／ＮＤＯ

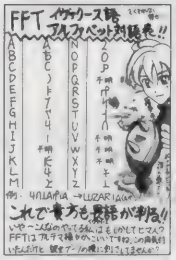


ランキング発表

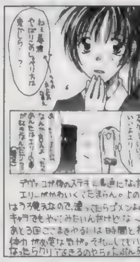
405：山師
395：週末の怪人
380：ごぢうり、のぶすけ
350：RATA
340：矢渡
335：柴田恭子
320：水鶏
315：TOMY
305：錐瀬ユキ
295：むにゃん
290：佐伯まさめ、田中将司
285：はせがわ章仁
280：紅月朽葉、祥人
260：雨宮五月、東本夕夜
255：瀬山たみ
250：バー子、リンチンチン
245：S・鳳雅、走馬あづみ：都賀渉
240：卯月渉、NAKO
235：みなみ流水
230：小見幸子
225：クラゲ２号
220：いわきゆーし

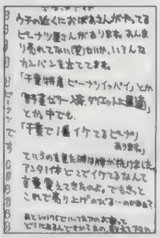
●210：櫻璃、●205：暮新、ちったん、●200：哀原斑、とりお、●195：如月二月、北原健光、日向ラジヲ、山口27号、●190：スティーブン、太一、広瀬川秋人、ホルヲ、●185：えんぢまる、●180：いふじこう、●175：有、卯月零哉●170：ねこ香織、めもるん、●165：如月龍牙、眠るカバ、バグ12匹、深野樹里、●160：香月りん、小林恭介も●150：市藤にたか、、カジサトコ、想あたみ、檀月子、真宮まゆ、楽柚、●145：清和日和子、速瀬宵、藤神哉也●140：谷川蛍雪、ともの、古川緋色、●135：SATOMI、辻槻景太、十槻久也、藤野ケイ、●130：いちがやまみ、彩軌彼方、十月若依、●125：浅薙柚椰、飯鋼、くめた夏緒、杜漣司、●120：綾千、ユドウフ、●115：麻宮透、荒河カヨコ、樹塚智、牛ぎゅう、高橋智子、成瀬祥雄、HAPPY、●110：うに、えーる、えんぜるぽーい、オコジョ、鯨子、天海十流、日向アキラ


◀東京都 スティーブンさん：許せる瞬間ってありますよね。



◀神奈川県 みやすみさん：みんな結構やってたりします。無駄なこと。

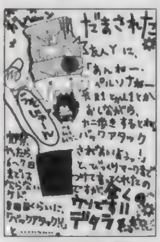

◀青森県 くめた夏緒さん：自分設定は大事ですよね。

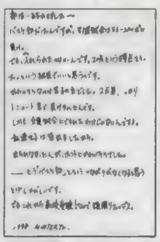

▲千葉県 末森龍さん：浅草の仲見世です。刀です。シャキーン。

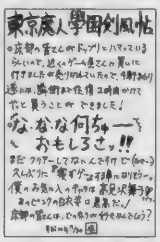

▲埼玉県 卯月零哉さん：知ってる人はもう……クスクス。


▲山口県 YOTAさん：美形ですから。誰がなんといっても！


▲兵庫県 もやしさん：かなり危険な状況です。遅すぎでストップ。


▲埼玉県 銀砂珊瑚さん：それはウソでしょう。よくあるアレです。

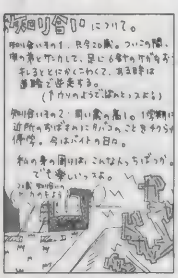

▲滋賀県 民てる戸さん：時間は限られてますから。青春です。

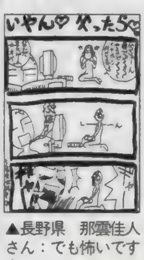


▲埼玉県 坂巻慎一さん：好みはみんなバラバラで……。



▲高知県 キューティーさん：ちょっとドキドキです。そんな。

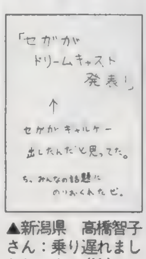




◀静岡県 央さん：キレルと大変な人って多いですよね。酔うとか。
▲長野県 那雲佳人さん：でも怖いですよ。ソレ。



▲福岡県 AILさん：編集部でもこんな感じでした。



▲新潟県 高橋智子さん：乗り遅れましたね。クス(笑)。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは8月31日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人(キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。初クエストでギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことに。ボクとキューの前に３人の騎士が立ちはだかる。そしてボクは呪文を唱え、敵本隊をなぎ払った。

ホールステッドの街の城壁が近づくにつれて、ギルド軍が見えてくる。

「ギルド軍総数……193、うち戦士100術士93といった所でしょうか」

剣化を解いて人の姿に戻ったキューが歩きながら分析する。情報が確かなら、いや……確かだろう。議長は例えボクラが戦わなくても、この戦力でカジャラーン軍を潰すつもりだったらしい。シナリオの分岐としてソレくらいは考えていたハズだ。

「ラムダス！」

ローディンが駆け寄ってくる。乾いた風が……彼女と一緒に頬に届く。

「大丈夫？」

「ああ、かすり傷程度さ」

「さすがじゃな……敵総大将と旗本隊を潰して、かすり傷程度とは」

ローディンの後ろにいつの間にか、大賢者ラプラカルが初めて会ったときと変わらぬ笑顔で立っていた。

「とりあえず……あの状況でできる最善を尽くしたつもりですが……正解かどうかはわかりません」

「そりゃわからんよ。この歳まで生きても……ワシにも正解などわからん。とりあえず、その場その場でデキることをやってきただけじゃ」

大賢者の皺深い横顔が……少しだけ紅潮している、気がする。

「ソレよりもあの呪文……召喚術か……外法じゃな」

「ええ。貴方が追い求めたと言われる外法のひとつです」

山形県 ナールさん：

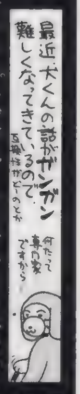

◀千葉県 明石知子さん：全貌が知りたい人は増刊Dをどうぞ。

ハードの神様の犬Σ

上で(さ)がイロイロ書いておりますが、事実とはかなり違います。確かに犬は嫌いですよ。でも「ルリちゃんが噛んだらどうする?」と訊かれたら「ルリちゃんは噛まないもん」と答えるのが正解でしょう。それこそ「噛まれてみたい……」なんて言おうもんなら、それこそ瀕死です（ゴホゴホ）（犬）

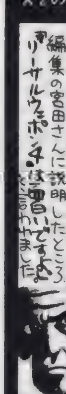
さらに(さ)っては嘘つきクンです。「すごいよ!!マサルさん」のＬＤを一緒に買おうぜ！ と約束したのに(さ)は買いません。なんてバチあたりなヤツなんだ！ ウォンチュ～！って言ったのにぃ(謎)。周囲では魔さんが苦労の末ゲットしたようです。あぁ、わかってるなぁ～、魔さんは。ところで、一気に２巻(24話)観たんでしょうか。オレは12話ずつ２日に分けて観たけど、かなりきました！ ありゃ、一気に観ると身体がキャシャリン、ボキボキになっちまいます。大地丙太郎監督のありがたい(？)お言葉も入っていて、これはもうサス～ンクオリティ～～です。よっしゃぁ！ 今月も買うぞ！

ところでついに「劇場版ナデシコ」が封切り！ この原稿が書き終わったら突進か？ とも考えましたが、やめておきます。初日は混んでそうだしネ。月末辺りにでもこっそり観に行こうかしらん。で、どうでもいい話題ですが、８月最初の週末の深夜に３夜連続で再放送されていた「ナデシコ」……。５話くらい抜けてるわ、パカパカ（フラッシュ効果）はお子様を配慮してか静止画に編集されているわで、観ていてブル～になっちまいました。アレを初めて観て「これが「ナデシコ」かぁ」なんて思われたらガックシですな。ＳＦ設定や演出の妙も85％ダウンです。くそ～、アレを編集した人の前で「夜明けのエスプレッソ」をかましてやりたい気分だ。でも謎の肩当てがないから威力なし（大謎）！



★え？ ＰＳＸ２？ 意外な人からのお言葉の巻★

つい先日になりましょうか。ドリームキャストに関する取材で、とある大企業へ行ったときのことです。まぁイロイロとドリームキャストの○○について根ほり葉ほり質問していたら、突如ＰＳＸ２（つまりソニーの次世代機）の話題が飛び出し我ながらビックリ！ 宇宙が相転移してルリちゃんが実体化してしまうくらいの衝撃を受けました（苦笑）。とりあえず公言してもいいレベルとしては、やはりＰＳＸ２のプロジェクトは「かなり進んでいるらしい」ということと、WindowsＣＥマシンにはならない可能性が大であること（マイクロソフトとのWindowsＣＥに関する提携はＰＳＸ２に反映されないってこと？）だ。ということは、ますます「次世代機はＰＳと互換性があるのでは？」という話が現実味をおびてくる。さらに前号でお伝えした「某Ｔ社のＲシリーズＣＰＵを使う」という情報を重ね合わせると、どうにもこうにも互換性路線が色濃くなってくる。でも、ソニーは賢いからたとえハードが完成していても今年は発表しないでしょう。もしかすると来年も……（ただし、ドリームキャストが想像以上に売れたら判りませんが）。まぁいずれにせよ、ライバルの動き次第ってところでしょうか。ところで、ライバル(？)といえば、任天堂の64ＤＤはどうなったのでしょう。近頃まったく情報が入ってきません。これじゃ、ＳＦＣのＣＤ－ＲＯＭの二の舞になりかねないぞ？ これでア○プスが怒って……ゴホゴホ。大人の話はやめましょ(汗)。それにしても、ドリームキャストのＯＳくん……やるじゃんって感じ！



◆今はこれだと思うのです◆

突然ですが、ここでお馴染みの犬くんに関するニュースを２つお届けします(笑)。徹夜明けにライター陣が集まって、雑談をしていたときのこと。その昔、ジョンという犬に噛まれて犬くんが（って、ちょっと紛らわしいですけど）犬嫌いになったらしいんです。どうせ犬くんがちょっかいを出したんでしょという話になり……（中略）、噛んで嫌いになるなら、犬くんの好きなルリちゃんが噛んだら嫌いになるの？ と尋ねたら、犬くんいわく「だってルリちゃん、噛まないもん！」と反撃されました。まぁアニメのキャラですから、実際に噛まないとしても、ちょっと変だと思いませんか？ しかも「噛まないから、ルリちゃんはイイの!!」と続きます。いやはや、頑固な犬くんにも困ったもんです（って言いながら、オイラは涼子ちゃんにメロメロですけど。涼子ちゃんなら噛まれたいですな）。続いて２つ目のニュース。現在、オイラの目の前で、指輪が抜けなくてかなり困っている犬くんがいます。しかも、その指輪ですが、「センチ」のプライズ物(笑)。かなり恥ずかしいです。[illegible]、犬くんの好きな[illegible]の指輪ですから[illegible]でしょう。次回は「KOF」の攻略です。

◀コレを書いたのは(さ)です。(魔)より。

すけど。個人的にはゆうきまさみ氏ではこれがベストですねぇ。「パトレイバー」は長びいて途中から読まなくなっちゃったし。そういえば今やっている「じゃじゃグル」なんですが……。なんか「めぞん一刻」を読んでる錯覚に陥るのは気のせいか？ ラブコメなのは分かるんだけど、いつまでたっても進展しない恋模様がダラダラダラダラ……。登場人物が全員年を取っているんだから、そろそろいい加減にしておかないと。まぁ、今の状況も、嫌いじゃないからいいですけど。最後に、今思い出したけど、長引いたせいで作品がだいなしになったオレ的ベスト。「カ○ジ」。限定ジャンケンのときは凄く面白かったんだけど、あのあとの橋渡りはどうにも……。延々説教読まされてたって感じでしたね。今やってるＥカードも結局限定ジャンケンの発展だし。その分、「アカギ」の方は盛り上がっているからいいけど。（ほ）

一気に見るのはちょっとしんどそうだね。マサルさんラブ（魔）

なんか机の上がワケのわからないアメトイに浸食され始めた昨今、もーすぐワンフェスなのでワクワクです。キットを買っても作らないことは学習した（３年かかった）ので、トイとかキャラドールとかを中心に回ってみる予定です。そーいえば、タカラ（だったと思う）の参考出展のドールに、ルーティらしきキャラを見つけたんですが、これはかなりポイント高し！ ピンポイントでいいとこ突いてきますなぁ。ついでにアセルスとか白薔薇も出しておくれ。衣装作るの大変そうだけど。（ほ）

168ページからの続き：さてその「GS美神」ですが、アシュタロス編に入ったときは、「ああ、ついに終わるかぁ」と悲しんだもんですが、なんか遠い昔のことのようだ。なんかまだ終わってないし。連載始まってから随分経つし、さすがに一話完結型のギャグ漫画のままでは辛くなったのかなぁ。個人的には終わるのならチャキチャキ終わらせて、似たような設定で別の作品を描いて欲しいです。ああ、オキヌちゃんが幽霊だった頃が懐かしい。あの頃は良かったなぁ(しみじみ)。この漫画、オキヌちゃんが生き返ったところで終わっていれば、オレ的にはかなりの作品となってたのになぁ。あ、そういえば以前書いた「究極超人あーる」ですが、結局文庫の続きが待てず愛蔵版を買ってしまいました。読み返したら凄く面白かったです。これもいい感じで終わってますよね。学園が舞台で人物が年を取っているんだから仕方ないで

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　(魔)

手軽に参加したい人は

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全能値を足して 25になるようにする
キャラクター名 カタカナ６文字まで	
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名は、ハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト60はデュフェルランド紛争の終結です。戦争クエストはこれまで何度もありましたが、今回のクエストはそれらとはかなり異質なモノになっています。デュフェルランド紛争はハーネルス王国とフェンデン王国との旧デュフェルランド帝国の領土争奪に端を発しています。ハーネルス、フェンデンは共に帝国から生まれた国で、領土権の主張はどちらが正しいのか、判断できない微妙な関係といえます。この紛争は両国の周辺諸国を巻き込む形で、次第に第三次西方大戦と言えなくもないくらい大規模化。ソコまでの戦火拡大はギルドの思うところではなく、ここに、強制介入することが決定しました。選択は次の３つ。①両王家から人質をとり、強制的な和解交渉に、②両軍を徹底的に叩き潰す、③現在の王を暗殺。傀儡としてギルドの手の者を立てる。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。注意。

しめ切りは、次号本誌（84号）発売日の９月11日（消印有効）。あて先は「DPSど60」だけでOKです。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の86号発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第84号　９月11日発売号：第79号発表
第85号　９月25日発売号：第81号発表
第86号　10月９日発売号：第83号発表

今回のあて先は「DPSど60」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが必要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

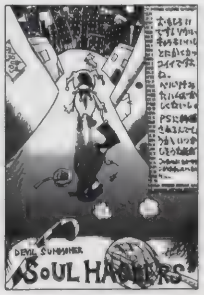
次のページは78号募集分の発表



▲宮城県　草尾あさひさん：これを機会に買って、しかも作ってみては！



▲北海道　UTAさん：彼の愛と青春のツープラトンもステキですよね。



▲富山県　HIKARIさん：されるといいんですけど…。はたして？



▲兵庫県　豆狐猫さん：猫耳が意外と似合ってビックリな彼。



▲大阪府　杜蓮司さん：パソコンの楽しみはその辺にもあります。



▲北海道　真神りょう丸さん：ラーメンが無性に食べたくなるゲームですよね。



▲神奈川県　想あたみさん：学校が似合いそうですよね。ドタバタしてて。



▲東京都　ネス湖山さん：きっと見えないところに肉が……ってイヤー。



◀福岡県　毛の雲さん：秘密なんですよ。大事にしましょう。それが親友の始まりです。







◀愛媛県　日向ラジヲさん：難しいですけど、慣れてしまえば。短い気もします。もう少し章があっても。



◀北海道　哲-PAYさん：エボリューションなら無限ないですから。楽しめますよ。かなり。



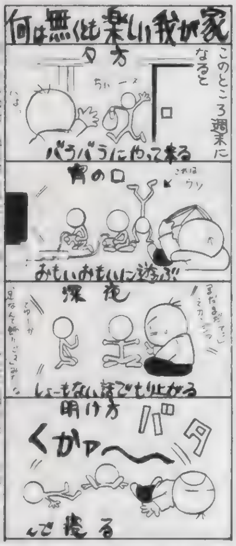
◀大阪府　真宮まゆさん：修行修行で日が暮れる～って感じなのでした。ハンターは難しいです。



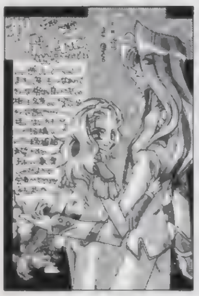
▲岐阜県　曲者さん：２人は仲良しなワケです。やっぱり、歴史は必要ですよ。どうしたって。小さなお姉さんもやられ上手です。

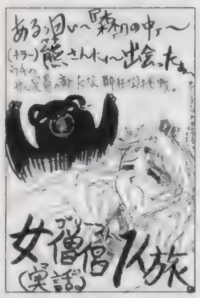
◀北海道　乃亜さん：利き手の手術。絵を描いたりするのが命な人にとってとても大きなコトだと思います。ガンバって下さい(応援)。

何だか世間には「等身大フィギュア」なるものがあるそうで。そういえば（犬）くんも「ルリちゃんの等身大欲しいなぁ。エヘヘ」とか言ってました。でも1つ30万もするそうです。私が新聞で見たのはさくらとアスカでした。しかも記事には「キャラクターショーでよく売れていた」と書いてあるではないですか。う〜ん、とここで考えました。もし、それが私の好きなキャラだったら……きっと（犬）くんと同じで「エヘヘ」とか言ってるでしょう。でも買ってどうする？　飾っとくのも何だし、とりあえず添い寝ぐらいは（ヤバイって）。　（う）




◀鳥取県　ねこ香織さん：おめでとうございます。グリグリはロマンですよね


◀千葉県　柴田恭子さん：美しいモノには刺が……あるんですよねぇ。



◀山形県　ぐるぐるめーさん：怖いですねスグにやられちゃいそうです。


▲岡山県　水鶏さん：学園もいいですよね。先輩って。

Nights of Knights

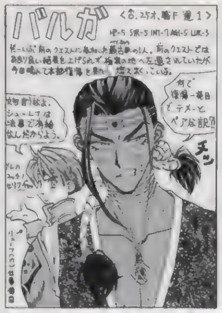
クエストナンバー57発表
78号募集分

今回のクエスト57はミュージアの海底神殿の探索でした。ミュージアの村の沖、海底に沈む神殿に5百年ぶりに足を踏み入れた冒険者を待っていたのは、闇属性のモンスターたちでした。フューズ教は光神フューズと海神ラファーズを奉る宗教。調査によりダースランズメタルに発生したアクシデントにより闇属性のモンスターが大量発生したことがわかりました。少量で魔法武器を精製できる金属に何かが……今回のクエストではその謎を究明することはできませんでした。

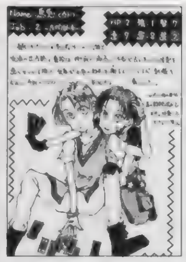
MVP

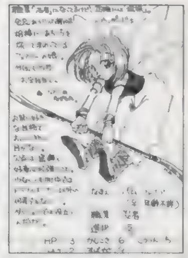
▶新潟県　神倉呼久さん：MVPです。HPが2しかないのに。こりゃもう、1回も攻撃を受けずに勝ち残ったって感じです。選択が3っていうのもポイント高かったようです。とにかくすべての運が良かったのでしょう（笑）。とりあえず今回のクエストでは魔法使い系も大活躍でした。HP2っていうのはかなり意外でしたけど（苦笑）。

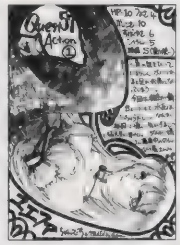


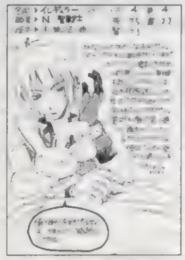


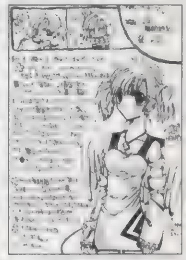
▲北海道　TOMYさん：自慢の肉体で敵を悩殺？　なんでしょうか？　色黒ですし。

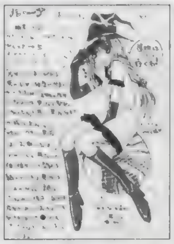

◀東京都　岡崎天乃さん：刺激を求めるタイプは……危険です。


◀東京都　風花みりあさん：好奇心が強すぎるとイロイロトラブルが……。


◀東京都　科良さん：深刻な悩みでないならいい感じです


◀鳥取県　ねこ香織さん：すいません。小数点は……ムリです。


◀福岡県　とりおさん：奴隷読んでくれてますかねぇ。


◀愛媛県　如月二月さん：この容姿で男の子ですか。カハー。

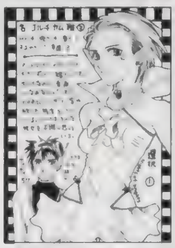

◀東京都　卯月渉さん：オーダーメイドですか　燃えちゃいません？


◀福井県　はせがわ阜仁さん：そういうのってたまるんですよね。


◀北海道　高橋舞子さん：ナンパのために国を出るのは……。

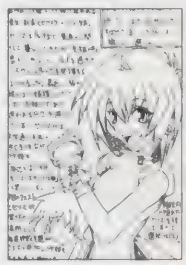

◀岡山県　水鶏さん：校章もいい感じですが暗殺者です。トホホ。


◀和歌山県　太一さん：ケダモノっぷりがステキです。


◀長野県　湖山たみさん：そうして愛が育っていくのでした。

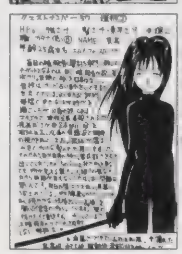

◀兵庫県　YUKIO型さん：固いんでしょうねぇ。カチカチ。


◀東京都　亀屋江森さん：悩みながら進みます　相談できるのいいですよね。


◀埼玉県　唯一さん：まあ、おっかけっこはラブの証ですし（笑）。

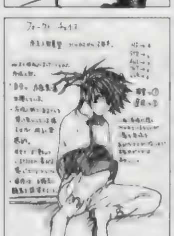

◀大阪府　昭直利さん：ステキです。一家に1人。

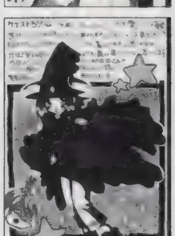

◀岡山県　のぶすけさん：パインいいじゃないですかねぇ…ダメ？


◀京都府　死球でいこう！さん：占い師兼殺し屋。斬ります


◀北海道　舞夢さん：長たるもの……みたいなしがらみが大変そうです。


◀大分県　英桃さん：金太郎のようでステキです　マサカリですか？


◀東京都　藤神哉也さん：喜びですよねぇ。ワクワクです。


◀北海道　鳥太郎さん：鳥になりたいですよね　本当に。



◀新潟県　十六夜卯月さん：典型的ボケキャラなのですね。


◀東京都　社坂神酒さん：努力屋でも美形でも……男ですから。ね？

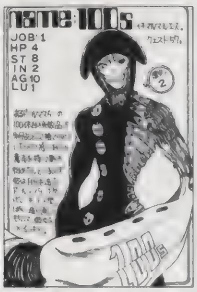

◀神奈川県　樫喜弥鰊さん：強くなるまで帰ってくるなって感じです。

う役者がいい。超いい！　高校生がヤクザ相手にケンカ売って、日本を征服するようなしないような「翔丸」な感じで最後はエヴァ臭くて見てられねえやっていう駄作なんだけど、役者だけはすさまじくいい！　拳銃のヤクザ相手に学ランに日本刀（兄の形見・自分で殺したらしい）で戦う主人公の不動　腹心のナイフ使いにプロレス系（演：高野拳磁）。さらにどう見ても切れてるヤングチャイニーズマフィアの兄弟。日本の若い役者はスゴイよ。父さん！　ってくらいカッコイイ。これで、脚本が黒田洋介（トライガン）で監督がロドリゲス（デスペラード）、または今川泰宏（Gロボ）だったら……オレが一〇〇億円持ってりゃ面白いのプロデュースできるのに　まあ、とりあえず、学ラン、日本刀、高校生にヒキューンときたらレンタルで三百円なら見る価値ありだ！　（魔）

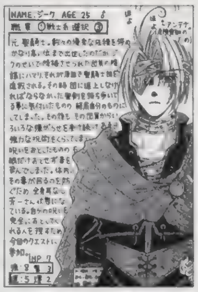
アニメCDのお話。「トライガン」のサントラのデキが大変すばらしく感激です。ソリッド系とラテン中心のアルバムですが、何といっても録音がいい。この間の「カウボーイビバップ」のサントラもよかったんですよね。で思ったのが、デキのいいアニメサントラはほとんどビクター。「マクロスプラス」「エスカフローネ」「ビバップ」と「トライガン」。しかも大半（「トライガン」を除く）が菅野ようこさんの作品。ついさっき買ってきた「ブレンパワード」のサントラもビクターで菅野節でいい感じです。　（ち）

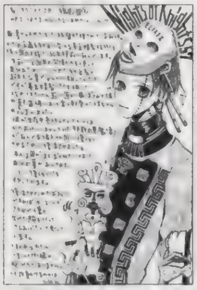
シンセサイザー（ラックタイプの音源）が壊れちゃったので新しいの買いました。その名もヤマハＭＵ128。128音ポリフォニック！　５cm×７cm程度の増設ボードで名機ＤＸ－７を実装可能。ってなんじゃそりゃ。かなり昔にも書いたけど、オレは高校生の時にＤＸ－７を２台買ってアルバイト地獄だった。当時、１台35万(ケース込み)。それが今じゃ３万！　１／10かいっ！　大きさなんて……比べようがない。いい世の中になったもんだ。オレらの世代（現在30歳近辺の人）って電子機器の進歩を体感してるぜ！　マジで。涙。（魔）

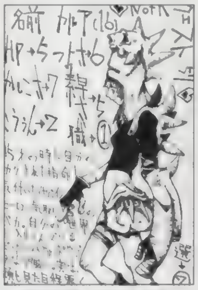
「プチ魔神ツアー」を開催しちゃいました。渋谷の壁画のある所と、目黒不動と芝の増上寺。編集の宮田さんの車で夜中にフラフラと。目黒不動は大きいから、怖さ爆発、封印する祠ないかななんて探してみたけど、全然見つかりませんでした。ちゅーかないよな　あんな祠　(う)(平)と４人の男がまるで小角の手下のようにフラフラとする様は、誰かに見られていたら危ない人そのものだったことでしょう。で、怖かったのがその帰り　目黒不動を後にしたらとんでもない集中豪雨が車を襲うぅぅー　まあ、１回ならともかく、増上寺を後にした瞬間にも大雨かー　これはちょっと封印を解いちゃったかなぁなんて。何か復活していたらどうしよう　あ、そんなことより目赤不動と目黄不動はあるのか？　あるなら行きたいなぁ　刀（模造）持って。なんとなくだけど。でと、刀と言えばー　Ｖシネマのような感じのオリジナルビデオ作品「極道戦国志　不動（2、3）」を見ました。これがも

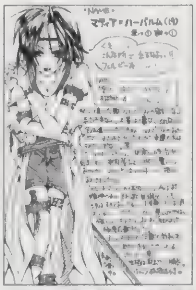

▲広島県　AIO2さん：ハガキウラにある帽子の作り方がかなりカワイイです。


▲大阪府　平井孝臣さん：ダイヤまで切り刻めるのはある意味切れすぎでは？

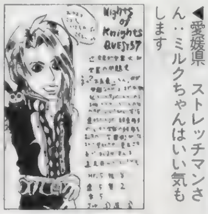

▲秋田県　いふじこうさん：その団員もなかなかやりますよね。しつこいというか

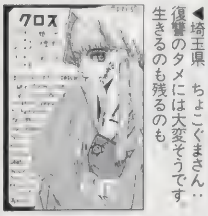

▲大阪府　中上えいちさん：謎でも動けて、ソレなりに強いのならＯＫ？


▲神奈川県　KOMURIさん：いい感じのかぶき者なのでしょう。ハデで◯です。

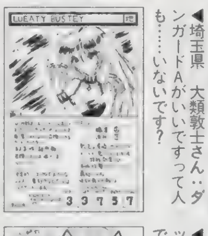

▲和歌山県　日向アキラさん：運命とはいえ厳しいですよね。操られるのは。


◀山口県　みひろさん：巡り会えるのでしょうか？　仕えるべき人に


◀愛媛県　ストレッチマンさん：ミルクちゃんはいい気もします

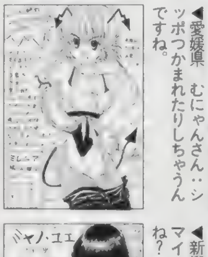

◀埼玉県　ちょこぐまさん：復讐のタメには大変そうです。生きるのも残るのも

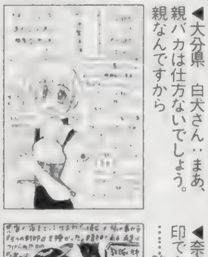

◀福岡県　ホルヲさん：スグにでもハーレム作っちゃいそうな感じです

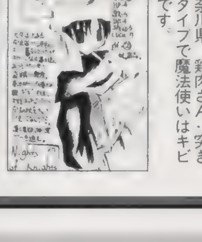

◀埼玉県　大類敦士さん：ダンガードAがいいですって人も……いないです？

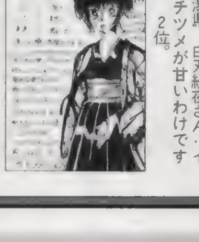

◀大阪府　森さん：キビシイですねぇ。まあ、外見じゃないですが……


◀東京都　アウーさん：何となく音楽もいけそうです。ラッパとか。

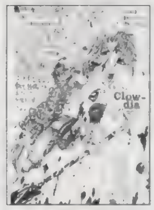

◀愛媛県　むにゃんさん：シッポつかまれたりしちゃうんですね。

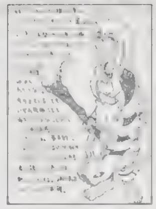

◀大分県　白犬さん：まあ、親バカは仕方ないでしょう。親なんですから


◀神奈川県　鶏肉さん：突き進むタイプで魔法使いはキビシイです。


◀新潟県　白刃紗夜さん：イマイチツメが甘いわけですね？　2位。

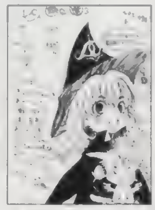

◀奈良県　輪廻さん：もう封印できないのかもしれません……強くなりすぎて。

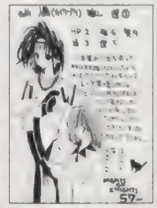

▲東京都　氏エ牙さん：タイムパラドックスは大変です。

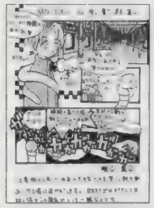

▲大阪府　雨宮五月さん：左手の歪み具合がいい感じです。

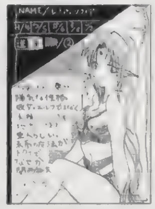

▲東京都　祥人さん：水が滴ってるワケですね。

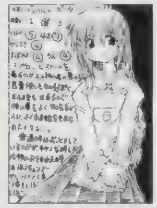

▲東京都　樋口真さん：義賊ってヤツですね。正義です。


▲和歌山県　綾小路柿麿さん：キューちゃん脳天気で◯です。

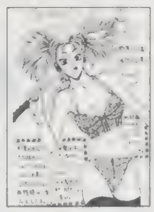

▲群馬県　凱天さん：12歳にナンパされても……ねぇ


▲埼玉県　白河勇魚さん：かなりイヤな相棒ですが……


▲東京都　あけまつさん：関西弁の女の子はいいですよね。


▲茨城県　小見幸子さん：結婚せまられても……男ですし

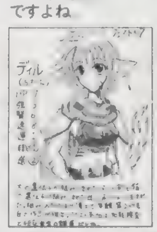

▲岩手県　連珠さん：女の子でも力持ち。ちからこぶあり？

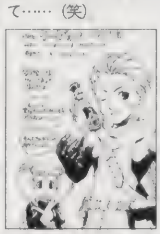

▲秋田県　石井洋美さん：水着で出歩くのは……危ない気も。

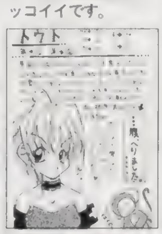

▲埼玉県　黒海猟虎さん：付き猫はカワイイですよね

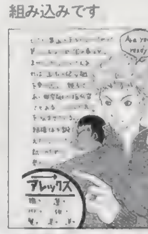

▲大阪府　パラノイアさん：イロイロするって……（笑）

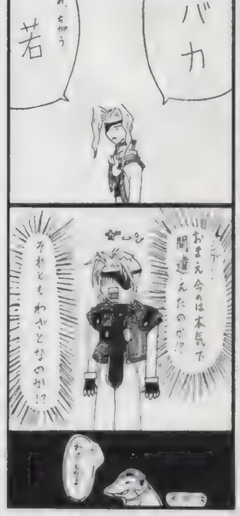

▲神奈川県　マコモさん：剣の柄の部分がカッコイイです。


▲熊本県　セピアの埴輪さん：かなりイヤな組み込みです


▲千葉県　ちったんさん：トンズラできたんでしょうか？


▲茨城県　ナツルさん：ペットの身にもなれって感じです。


▲北海道　セトさん：我慢なおぼっちゃまって感じ？




◀新潟県　藤月エンさん：ただできるのはステキですよ



◀愛知県　朱楽綾さん：移植してほしいんですけどねぇ……



◀東京都　チロリンさん：まあ、単純な格闘ゲームじゃないですよね。

▲岡山県　藤本Ｒさん：熱いハガキが多いのでウハウハです。

PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷P

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は3343でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

☆ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！



まんが／NDO（「シャドウタワー」の世界では、基本的に「人間」が差別されてますから、弱いし、

GMCD News

今回のオススメは、コミックやテレビアニメで人気の原作がPS化された「遊★戯★王」のサウンドトラックです。アニメ主題歌やエンディングテーマを始め、演歌やヘビメタなど、多彩なジャンルが収録されています。

現在発売中

・「遊★戯★王 モンスターカプセル ブリード&バトル オリジナル・ゲーム・サントラ」¥2,743（税込）キングレコード ①

・「SNATCHER POLICENAUTS 小島秀夫監督作品音楽集 限盤」¥2,854（税込）キングレコード ②

・「センチメンタルグラフティ プレイヤーズ応援歌」NECインターチャネル¥1,100（税込）

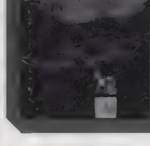
・「センチメンタルグラフティVI―想い出のスクールデイズ2―」ムービック ¥2,854（税込）

・「センチメンタルグラフティ ソングコレクション」¥1,365（税込）日本コロムビア

・「lain wave オリジナル・サウンドトラック」パニーホルモン¥2,854（税込）

・「サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ ラジオドラマ・夕焼けっ子」¥3,000（税込）テイチク





ゲームソフト激論座談会

「ゲーム業界的にはドリームキャストが話題らしいですが、床部の人はどうします？　買います？」岐阜県　脳味噌コネルッスさん：

魔：うぃす。座談会です。良くも悪くも（笑）話題のドリームキャスト（以下DC）。オレは……ソフト次第で本体も買う。
う：オレも。
ち：様子見ですなぁ。
ほ：絶対買わん。
魔：まあ、（ほ）は理由が「セガギライ」だから問題外としても、基本的には様子見って感じはあるよね。
う：PSの時みたいにウォォ～こりゃ買わなきゃ～！　ってヤツ？
ち：当時「リッジレーサー」は凄かった……。
魔：そういうこんなゲームが家庭で楽しめるのか！　っていうわくわく感が無いんだよなぁ。
う：アーケードブームの終焉というかなんというか、業界の最先端って、スクウェアだったりナムコだったりして、アーケードがソレほど重くないっちゅーか。
ち：発売前からの期待感はそれほどないですなぁ。
魔：PSに慣れてしまった者の悲しいサガかもしれない。FCとかSFCとかしかなかった昔とは状況が違うやね。まあ、これだ！　っていうソフトがあれば買うし、逆にそういうソフトが出るまで買わない。そんなとこかな？　オレ的には「マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー2」が出るなら即買い。

「原画は良くてもゲーム画面ではダメってこと、良くあるじゃないですか。アレってどうにもならないんですかねぇ」東京都　新宮寺香子さん：

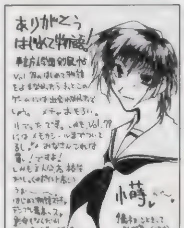
う：なりませんなぁ。
魔：ゲームは分業制だからねぇ。ムリだよね。完全な品質管理って。
ち：原画を取り込んで、そのまま使用できるならいいんだけど、256色や、16色に色を落とさないといけないですからな。
う：修正するのは一般的にドッターと呼ばれる人たちだから。ドッターが素晴らしいメーカーは……コンシューマだとカプコンかなぁ？
ち：フェアリーテイル、エルフといったパソコンエロゲー系も強いですな。
う：あとはスクウェア？
ち：自社ですが「お嬢様特急」はかなりいいドッターさんが仕事してますよ。
ほ：ドッターもプロデューサーみたいに、もっと前に出てくるといいのに。名前だけでもいいから。
魔：そうね。原画があの人で、ドッターがあの人なら、絵に関しては問題ないなとか思えるもんね。
う：特殊技能だからね。やっぱり。
ち：その辺のコトを業界が認知するのの遅いこと……。
魔：まあ徐々に認められていくよ。きっと。

「PSの寿命ってあるんでしょうか？　なんだか、うちのPS……最近調子悪くて。買い換え？」北海道　濡縁さん：

ち：PSは電化製品なワケで、当然、寿命が存在します。電化製品の中でも特にコンピュータ系の寿命は短いです。
魔：同じソニーだし、ウォークマンなんかと一緒かね。一定時間経つと壊れるように、ワザと頑丈に作っていないってウワサの（笑）。
う：うちのPSはほとんど初期バージョン。で、最近調子が……。
ち：運ですな。やはり。
魔：そうだよなぁ……みんな同時期に買ったノートパソコンなのにオレのハードディスクだけぶっ壊れちゃったもんなぁ。こないだ。
う：泣けるね。
ほ：オレのよりいいヤツ買うからですよ。
ち：まあ、壊れるときは壊れるし、壊れないときは壊れない。それが機械。ってことで。基本的にオモチャではないのでしょう。
魔：飽きる前に壊れることの許されないオモチャ。ゲームマシンはソフトによって飽きる時間が引き延ばされてるからね。単価も高いし。どちらかといえば、釣り具やゴルフ、車と同じ趣味の道具かな。
う：そんなワケで、壊れてきたなと思ったら買い換えましょう。PSは今年中に新機種を発表しなさそうだから、今が買い時かも。
ち：症状として、ムービーの音飛びとか、コマ落ち、戦闘中の読み込みでロードが長いとか、よく止まるなんて感じだったら新PSをどうぞ。デュアルショック付きでお買い得！
ほ：デュアルショックって重くないスか？
う：重い。でも編集の宮田さんはこれならビビルので戦闘中に眠くならない！　って喜んで「魔人学園」やってたよ。
魔：寝ちゃうからね。宮田さんは。特に。横になりながら「ポケモン」やろうって床に転がったら、3秒くらいで熟睡してたもんね。
ほ：普通のコントローラと同じ重さのヤツ作れ。ソニー。
魔：あ、オレも欲しいな。



◀三重県　乙坂君比古さん：やり込むしかないですよね。ACTはしょうがないのでした。

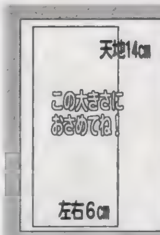


◀宮城県　玲さん：よかったです。ススメガイがあったって感じです。良いですよね。

お笑い4コマ道場

4コマはただただ楽しいのが○！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。誰かが絶対笑うはずです！　（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

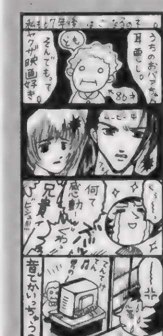




◀北海道　宇佐戯あやさん：マキちゃんは唐突に嬉しいこと言ったりしそうですよね。油断してるとグサッ！　みたいな。



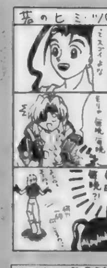
◀群馬県　のみねこさん：物まねされても……しかも金八。リアルタイムじゃ知らない人、多いんでしょうねぇ。



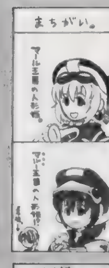
◀北海道　暮新さん：ヤクザ映画楽しいんですよね。仁義ですから。なんといっても。健さんがカッコよすぎです。



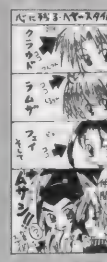
◀栃木県　裏里利亜綺羅さん：少し違うだけで大違いです。まあ、イロイロと立つところもありますからって……トホホ。



◀北海道　宇佐戯あやさん：毎晩毎晩？　しかもマルーに？　続きを！　続きを教えてください～！



◀岐阜県　宮崎淳さん：かなり王子様がステキなことでしょう。ラブラブなワケですね？



◀香川県　新羅楓さん：髪の毛が変じゃないとダメなんでしょうか？　スクウェアの主人公。



◀神奈川県　龍百蓮さん：投げないんですよねぇ。似てるのに。スゴク似てるのに。



◀秋田県　ぞうさん：今一瞬何か見えなかったか？　って感じの展開です。気のせいだよなぁ？　っていう。



◀大阪府　水上陽平さん：そんなに大きくないでしょう。というか無いです。重いですよ。



◀新潟県　高橋智子さん：物持ちいいですからねぇ。RPGゲーマーは。アイテム捨てませんから。



◀大阪府　三日月哀さん：いい場所ですよね。最近昼間はムチャクチャ安いですし。お得です。



◀北海道　一歩さん：そうやって悲しんであげるのはステキなことかもしれません。



◀三重県　そたいさん：腹筋も鍛えないといけませんから。でないと、勝てませんのことよ！　↑誰？

ったキャラが一番強いという、泣ける状態がいまだに続いてます。どーすりゃいいんだろうなー、あれ。アーケードでは最近は「ZERO3」と「ブレイジングスター」を主にプレイしてます。ただ、「ZERO3」は、対戦はちょっと避けたい気分。かりんに続いてR・ミカを使いはじめたんですが、勝てないんすよ俺。1人プレイ時の逆ドラマチックバトル（敵が2人同時に出る）とか、おもしろい要素は多いんですが、昇龍拳とかザンギのボディプレスとかが妙に強くて、どうもバランスが良いようには思えないんですよ……。「ストリートファイター」の名を冠する以上、俺的にはその辺には特に気を配ってもらいたいもんなんですけど。そういう点では「KOF'98」って幸せかも。そもそもこのシリーズ、キャラバランスに関して言及されないじゃないですか。……俺はSTGやってりゃいいってことなのかな。（平）

「ブレンパワード」。やっと観る機会（WOWOWのフリー放送で）に恵まれたのですが、予想外に面白かったですね。おかげで、LDも買っちゃいました。まぁ作画は何ですけれどね。早く続きが視たいです。「lain」も実は大好き。何か続けて視てると引き込まれます。（ち）は面白いと思うのだが……。追伸：やっぱり「ポヤッチオ」その②。地味で目立たないけど、ちびキャラの演技がかわいくてオススメです。なんかほのぼのしちゃうんですよ。でもねぇ実はコレRPGじゃなくてAVGなんです。内緒（ウソ）だよ。

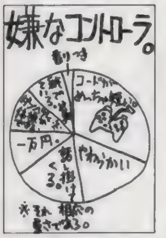
ソフトがあまり発売されないもんだから編集部にある、みんなでお金を出し合って買ったＳＳくんが寂しそう。私の机の近くに置いてあるので、今や「センチ」の人形たちの台と化してます。そういえば編集の中川さんも、「色校待ちのとき、編集部でＳＳをやるんだ」とか言って本体買ってきましたが、やはり最近は全然遊んでないようです。このまま終わってしまうんでしょうか？　２Ｄ格闘の移植は完璧だし、結構いいハードなのに…。そういえば自宅でも最近遊んでないや。何かかわいそうなので、帰って「センチ」でもやろうっと。　（う）

よーやくD10の作業も終わって、ホッと一息の今日このごろ。たまりにたまったゲームを片づけるべく、不眠不休でゲーム三昧。……って、仕事してもしてなくても、生活ペースが変わらないところがなんとも。そのせいでなのかどうかは謎なんですが、やっぱりちょっと風邪気味だし。んーで、と。ゲームなんですが、今は特に「ジャスティス学園」と「お嬢様特急」を集中してプレイしてます。後者は完全に趣味なんですが、前者はお仕事。D11で大会やるんです。一応俺も参戦するから（そういう趣旨の大会になってます。詳細はD10を参照してください。とか、さりげに宣伝してみたり）、強いキャラを作りたいなー、とか思ってるんですが、いい技持ってるからといって、必ずしも強いキャラになるわけではないところがまたアタマの痛いところで。いろいろ試行錯誤を繰り返してはいるんですが、結局何も考えずに初めて作

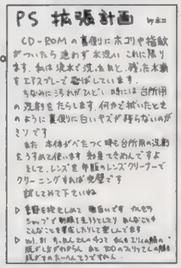
PS拡張計画

（ち）の心は『お嬢様特急』な昨今。いやぁ、やっぱり柳沢キャラはいいですね。いい仕事してるなぁ柳沢まさひで師匠。ちなみに（ち）はつばさ、星奈、ちひろ、奈々子、草筆さん、静花、さとみ狙いです。基本はやっぱりショートカット系っすね。プラスしてアダルト系？

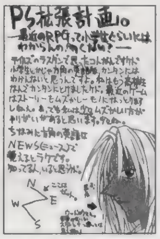
といいながら、いち押しがつばさなのは失笑ものかも。実はミレーヌ系（勝手に分類、詳細は割愛）にも非常に弱かったりします。でも、ファーストプレイはさとみだったので、次のプレイは、つばさか星奈狙いですな。うむ。ただ、どうしても生理的にダメなキャラもいるので、全クリアは不可能かも。トホホ。追伸：次の（ち）の狙いは『ポヤッチオ』。やっぱりちゃんと予約しないとね。買えないとくやしいくらいツボなデキです。



▲埼玉県　三河屋さん：いやですねぇ。特にやわらかい。



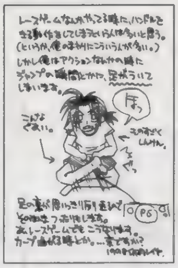
◀北海道　水二さん：布で拭いちゃダメです。冷風で乾かしたりしないと。



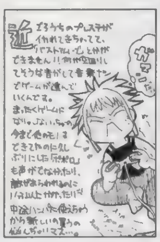
▲北海道　翟堂さん：判らないですよね。難しい単語あるし。

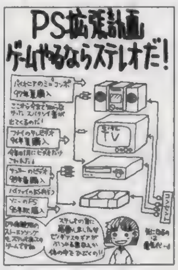


▲愛知県　幸水さん：これまた生活の知恵なのです。


◀埼玉県　卯月雲哉さん：身体動きますよね。瞬間。ピクって。


▲神奈川県　龍百蓮さん：これで１Ｐ用の区別がつきます。


▲大阪府　寛智也さん：買うしかないのかもしれません。



◀群馬県　のみねこさん：低音が響くとかなりグッときますよね。

他機種のことも話したい

N64の『スーパーロボットスピリッツ』、おもしろそうなんで買って遊びたい。でも家には本体がない……。買ったのは確かなのですがいったい誰に貸したのやら、もうさっぱりです。　（う）

パソコン　「幕末志士伝」以来、パソコンゲームはあまり遊んでません。というより、コンシューマのゲームがおもしろすぎるから、というのも理由の１つなんですが。でも、Ｈゲームは欠かしません。今後のオススメは「For Season」、「My Girl」、「檻」あたりでしょうか。とくに「My〜」は、メーカーが私と（平）が好きなJamなので要チェック。そろそろ私のパソコンも、Hゲームをやるにはスペック的に苦しいので、新しいパソコンが欲しいです。

ＳＳ　めっきりソフトの少なくなったＳＳ。私的には「スーチーパイ限定版」と「Ｄ＆Ｄ」が楽しみなんですが。それと、深夜ＴＶでやってた「ナデシコ」もちょっと気になります。もうひとつ「Ｖ.Ｇ.２」はＰＳとどっちがいいんですかね。２Ｄのゲームはｓｓの方がいいって聞きますし……。ところで「バーチャ３」って本当にＳＳで発売されるのでしょうか？　例によって土壇場で「ドリキャスにします」ってことになるんじゃ……。

アーケード　「ＺＥＲＯ３」での私のマイキャラは、ガイで落ちつきそう。リュウもいいんですが、あまりに強過ぎるのでやめときます。あと、どうでもいいですけどコーディはナイフ拾えるのにガイが拾えないのは納得いきません。話は変わりますが、ボスキャラの〇〇？はいいですなぁ。ちょっとズルイ気もしますが……。

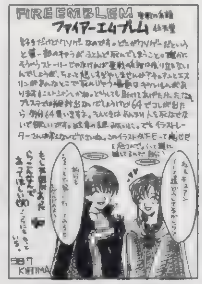
その他　うちのＮ64くんが行方不明なので、全然ソフトを買ってません。また、本体買うのもどうかと思うんで忘れることにしました。楽しそうなソフトも出ないしね（冷たい）。ドリキャスは「戦国ＴＵＲＢ」が、かなりおもしろそう。ゲームはともかく設定がハチャメチャなのが気に入りました。ネコ。

クソゲーマー万才

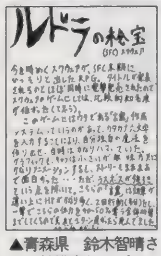
４年近く大事に使ってきたＰＳくんが、そろそろ寿命のようです。今売ってるＰＳは熱暴走しにくいって聞くし、買ってもいいかな……。　（う）

前号『謎の村雨城』と『リンクの冒険』の話を書いたらどうしてもやりたくなって、実家に戻って隅々まで捜索したのですが、やはり本体が見つかりません。せめてソフトだけは、と思ったのですがこれまた見あたりません。「もう買うしか……」とも思ったのですが、ダメもとで友だちに電話してみたら「あるよ」といわれたので喜んで遊びに行きました。でも、予想通りものの10分で飽きました。いや〜、持つべきものは物持ちのいい友人です。無駄な出費をせずに済みました。ありがとう。

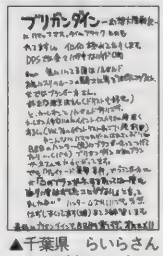
仕事でやってる「センチＪ」がおもしろいです。「多人数でできる恋愛ゲーム」ってのがいいですねぇ。システムなんかもちゃんと練られているので安心です。私の知っているボードゲームの中でもトップクラスのデキでしょう。ただ、発売が９月に延びてしまったのは残念です（といってもあともう少しの辛抱）。私の当初の予定では、ＴＶ放映が終わって余韻が残っているうちに……というものでした。でもまぁ、そのころはＬＤ－ＢＯＸを買ってウハウハしているとき（と思われる）なのでそれも良いでしょう。あと、ポスターもＴＶ版が出たし、等身大ポスターやトレカも発売されるようなので、おちおち夜も寝られません（？）。今年の秋は、個人的に「『センチ』の秋」とさせていただきます。



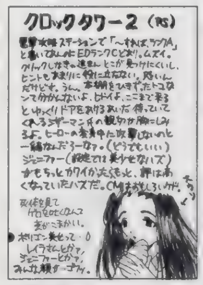
▲山形県　きりま水樹さん：まあ、でないと２部が始まりませんし。



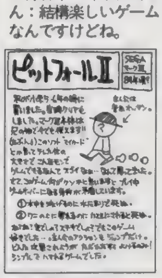
▲青森県　鈴木智晴さん：結構楽しいゲームなんですけどね。



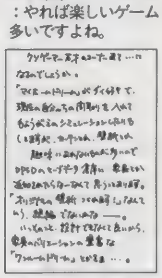
▲千葉県　らいらさん：やれば楽しいゲーム多いですよね。

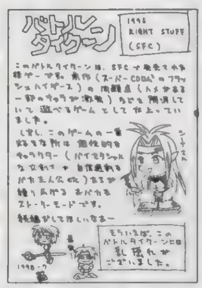


▲埼玉県　オコジョさん：ポリゴンは怖い女の子多スギです。

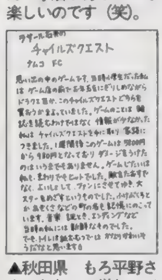


▲群馬県　のみねこさん：矛盾があってこそ楽しいのです（笑）。


▲東京都　山田満月さん：できると良いんですが…ムリみたいです。

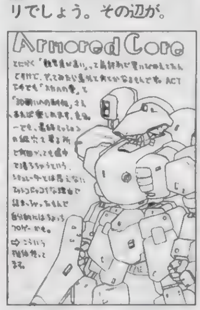


▲北海道　哲-PAYさん：揺れてましたねぇ。コダワリでしょう。その辺が。

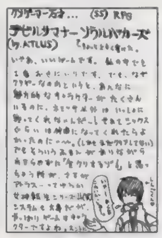


▲秋田県　もろ平野さん：おむつは厳しいですよね。かなり。

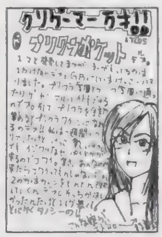

▲茨城県　やられメカさん：レベルの上限ありすぎですよね。



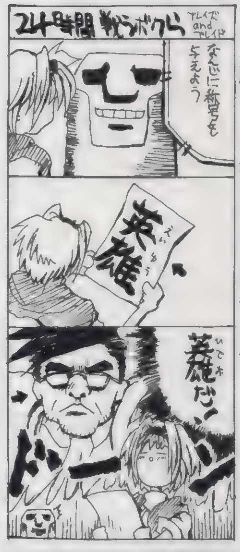
▲大阪府　雨宮五月さん：あの縦穴は……あそこだけ難易度高スギです。



▲香川県　佳奈恵さん：みんな仲間にしたかったですよね。



▲東京都　るうぢゅさん：さりげないＧＢソフト。多いです。



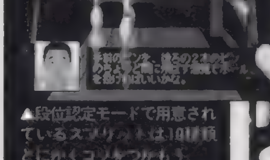
まんが／兵庫県　ＹＡＳ（強いんですよ　いいワザ揃ってるし）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報

ココナッツジャパンエンターテイメントから好評発売中のPS用ソフト、『KING of BOWLING 2 〜プロフェッショナル編〜』の発売を記念して、本物のボールやシューズなどのボウリンググッズがセットでプレゼントされるキャンペーンが実施されている。このキャンペーンに応募するには、ゲーム中にある「段位認定モード」をプレイして、8段、9段、名人のいずれかの段位を取得できればOKだ。8段以上を取得するには、かなりのウデが必要だぞ。幸い、締切は'99年2月16日（当日消印有効）と、まだまだ先なので、十分に練習してから応募しよう。応募方法は、官製ハガキに、住所・氏名・年齢・職業・性別・電話番号・段位を取得したときに表示されるメッセージを明記の上、下記のあて先まで送ろう。

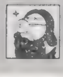
・あて先
〒150-0001
東京都渋谷区神宮前
5-46-4
(株)ココナッツジャパンエンターテイメント
「KING of BOWLING 2 〜プロフェッショナル編〜」キャンペーン係



▲段位認定モードで用意されているステージは10種類。とにかくコツをつかもう

きっちゃん２度目の紙っぺら発言!!　数日後、撤回!!　残念なことにこの２度目の紙っぺら発言を聞いていたのが私１人だけだったので、完全に"幻の発言"となってしまったようです。先日、大量の「お嬢様特急」のトレカを抱えてウハウハいっておりました。何やらワケの分からない文章ですが、過去の奴隷コーナーを隅から隅まで読んでいる人にはきっと理解できるでしょう。ところで私ですが、見事に醒めています。「スーチーパイ」でもダメだったんだから、よほどの物が出ない限り手は出さないでしょう。　（ほ）


■魔王31才サービス：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。ムダ使いゲージ、最高にたまりっぱなし。


■犬サービス：働くときは本当に良く働く彼。金貸してまでベルセルク全17巻買わせました。

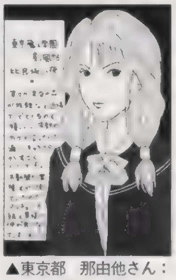

■バオウ中里サービス：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。編集部で見ない。同様意見多数。


■ほやへ田島サービス：卑劣なゲームプレイなら天下一。広島県の意外な真実を知る男。ボク。

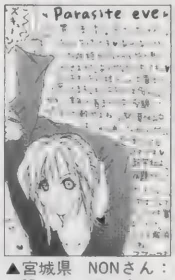
とっても楽しかったのが、今回レビューでやった「Gジェネ」。今までの「SDガンダム」シリーズと違った「スパロボ」風のシステム、登場キャラがオリジナルなど、私好みのゲームでもう即ゲットしました。とりあえず、パイロットには編集部の人の名前をつけて遊んでます（男のみ）。さて、まだちょっとスペースがありますね。では「KOF'98」の話でも。餓狼チーム、龍虎チーム、オロチチームのキャラたちはスタートボタンを押しながら選択すると、必殺技などがちょっと変わったキャラになります（くわしくは自分で試してみましょう）。私はそのバージョンのリョウとアテナ。あとは気分で選んだキャラでプレイしてます。今回はエクストラモードが強いのでちょっとウキウキ。早くロムが発売されないかな（う）

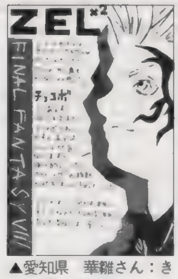


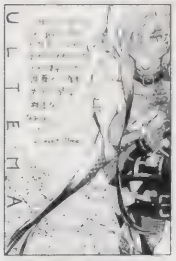
まんが／宮須弥　一たまされてるって、絶対　でもちょっと期待しちゃう気持ちも分かるのがガッカ・イラスト／岩瀬さとみ

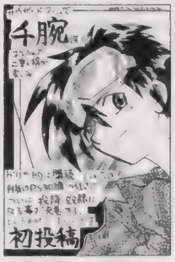

▲東京都　那由他さん：いいですよね。筋肉バカ方陣技は人気です。


▲神奈川県　MEGA-DOGさん：ケモノでるでしょう。きっと。

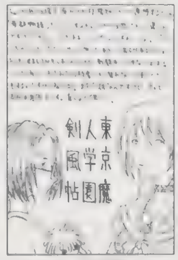

▲宮城県　NONさん：格闘……じゃない気もする「ジャスティス」です。


▲愛知県　華雛さん：きっと隠れて何かやってるんですよ。きっと。

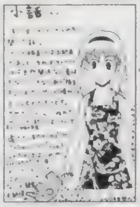

▲富山県　藤沢直弥さん：もったいないですよね。良くあることですが。

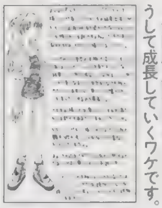

▲島根県　示槻岐荘さん：毎号買って下さい。お願いします。ペコリ。

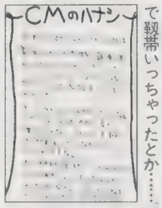

▲静岡県　彪虎さん：運動部はカンタンにそうなりますよね。


▲大阪府　雨宮五月さん：それはドキドキです。旧校舎で止まったら……。


◀神奈川県　樫喜弥鯨さん：最初でドキューンとはまる人多いみたいです。可愛い子多いですし

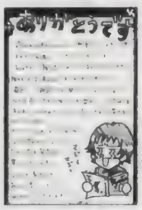

◀東京都　那由他さん：そうらしいですねぇ。

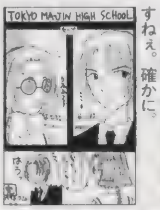

◀大阪府　雨宮五月さん：そうして成長していくワケです。


◀千葉県　末森龍さん：あれで靱帯いっちゃったとか……。


◀福岡県　毛の雲さん：こんなでしょう。本当のとこは。


◀兵庫県　清水麻子さん：キャラ立ってますよね。最新もかなりいい感じです。好きなキャラで勝負！


◀神奈川県　樫喜弥鯨さん：発売日にゲットはお約束です。


◀千葉県　そのさん：似てますねぇ。確かに。

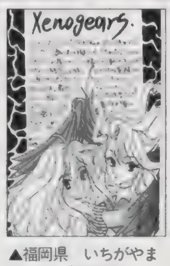

◀高知県　Museさん：でないと先行ってツライのです。


◀東京都　皐月さん：ハッスルするだけですけど。

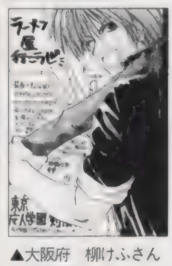

◀徳島県　浅薙柚椰さん：本編買ってきたときに大体痛くなるんですよねぇ。そういうものです。

◀高知県　若竹よぎりさん：ロードさえ我慢できればなんてことないのです。愛です。愛

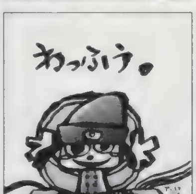

◀東京都　黒葉要さん：怪しいのでした。人妻　他も怪しいですが。


▲福岡県　いちがやまみさん：神秘的なメカですよね。

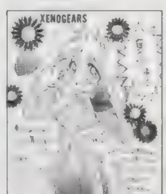

▲京都府　天宮まひろさん：クリアしても楽しみありますし。

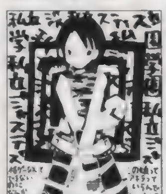

▲大阪府　柳けふさん：大事ですよね。死って厳しいですから。



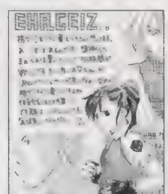


◀新潟県　RATAさん：データから魂抜けちゃうのは……。マズイのでは？


▲宮城県　北瀬ウヅルさん：バイトでしょう。やはり！　ソレです。


▲京都府　小宮山ゆうひさん：プレイしましした？

▲大阪府　水上陽平さん：「ジャスティス」いいですよ。

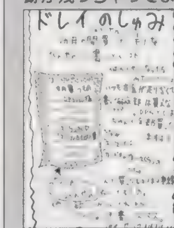


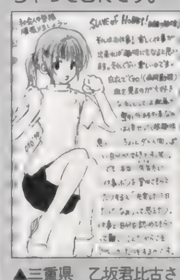
奴隷の趣味

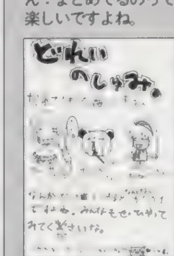
昔の人は趣味のタメに命をかけたそうです。カッコイイですねぇ。ってワケでオレもかけてみよっと。ピカチュウにかけた〜！　ピカピカーピカッチューピッピカピーピカ。（鷹）

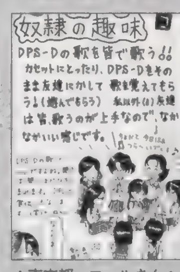
「小さな頃から、カサブタをよく観察するのが好きです。で、そのカサブタをはがして赤い傷口を見るのも好きです。私は女の子なのであまりそういう怪我をする機会がなかったので、いつも仲の良い男の子に見せてもらってました。実はその男の子が今の彼氏だったりして。我ながら変な縁だとは思います」香川県　蝶文さん：

ピッピカ……と、ピカチュウ語で話していると読者様に嫌われること間違いナシなので日本語に戻そっと。カサブタは……剥きたくなりますよねぇ。無性に。治りが遅くなるだけなのに。そんなわけで、オレの膝はかなり跡が残っちゃってます。スネ毛で隠れてるから分かりにくいけど。まあ、とりあえず、どんなに好きでも女の子は剝かない方がいいでしょう。生足でミニスカとかはくときに綺麗な方がいいだろうから。気にしない！　って人はまあ、バリバリいっちゃってOKです。

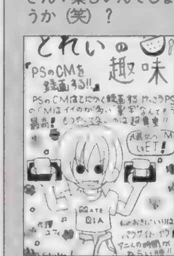

▲広島県　飛鳥七海さん：まとめてるのって楽しいですよね。


▲三重県　乙坂君比古さん：看護婦さん向き？ですね。ファイトです！

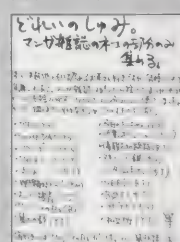

▲奈良県　チビチュ♥さん：楽しいんでしょうか（笑）？



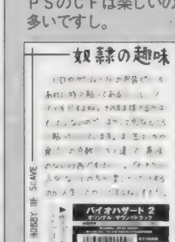
▲東京都　コールさん：有り難いです。その輪を広げて！　もっと！



▲岐阜県　砂目さん：PSのCFは楽しいの多いですし。



▲東京都　Noma＋小野さん：切り抜きはいいですよね。チョキチョキ。



▲北海道　知苦労度さん：そう、それが人生です（断言）！

ど奴隷 DOREIDO-26

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききサービス：「Gジェネ」で自分のキャラで対戦するには42面クリアしないと。まずは。

■さとちーサービス：なんだかー時期いなかったせいか……仕事地獄ね。大変そうでした。

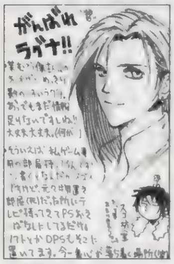
■ちくちりサービス：皮肉を言うのが大好き。「お嬢様特急」にはまりっぱなしその1。ウキウキ。

■平吉サービス：「お嬢様特急」にはまりっぱなしその2。超細かいツッコミまで可能です。

何となく買った「お嬢」をやってみたら、コレが結構（というか、かなり）おもしろかった 例によって（平）も良かったと言うので、「トゥルー・ラブ」パターンかと思ったら、それ以外の人もそれなりに評価は高いようです。私といえば真美さんかお気に入りで、ファーストプレイは彼女のエンディングを見ました。しかし、何度かやっていると星奈もいいなぁ、と思い始めたではないですか。キャラの好みが「ときめき」のメグ（たぶん）から続いてた「ちょっとか弱い女の子」から、「卒業」の加藤や「PV」のみづきといった、昔の「活発系」に戻りつつあるのでしょうか？ まぁ、それはどうでもいいんですが、「お嬢」はホントに楽しい きっと（平）ものどネームで熱く語っていることでしょう 最近は期待していなかったゲームが、プレイしてみたらおもしろい、というハターンが多くいい感じ（ちなみに「魔人学園」は期待以上のおもしろいゲームでした）。もうひ



▲栃木県 ぐなぐなさん：愛のためになく彼でした。筋、通りまくりです。



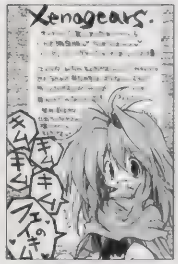
▲静岡県 唯沙生さん：情報……まだですかねぇ。謎ばかりです。



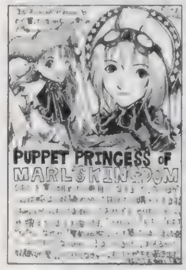
▲茨城県 小見幸子さん：この2人は秤に掛けられない気がします。



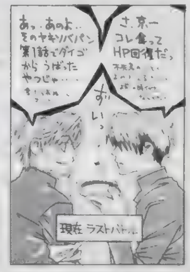
▲神奈川県 紅月朽葉さん：EDもステキでした。みんなで読みましょう。



▲岐阜県 葉月ひとみさん：見かけじゃないです。絶対（笑）



◀栃木県 マルガリータさん：働いてゲット！ 正しい姿です。



最後の謎：奴隷のページの間違いを探して下さい！

◀東京都 スティーブンさん：いい感じで発酵してそうです



▲東京都 社坂神酒さん：かなりおしゃべりというかなんというか。



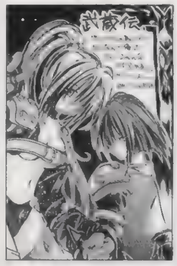
▲長野県 湖山たみさん：ACTとしてはかなり良いですよね。



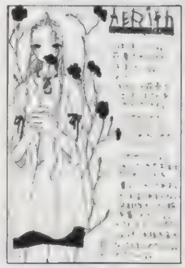
▲千葉県 柴田恭子さん：まぁ、ソレが彼の運命なのでしょう。



▲愛媛県 むにゃんさん：メガネはずしますしね。「落ちゲー」も……。



▲山口県 霧葉みしでぃあさん：ファン多いです。この2人の。味出てます。



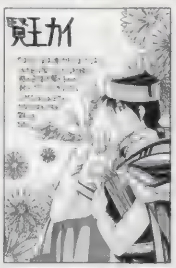
◀東京都 ヨシミートさん：つらいのだー……わかりますとも！



◀兵庫県 清水麻子さん：男子多いのもポイントですよね



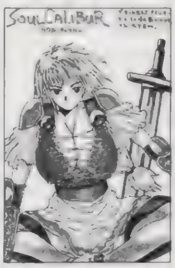
▲大阪府 昭直利さん：気になったら！ ゴーです！ いいですよぉ。



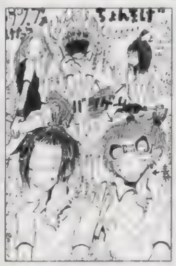
▲大阪府 広瀬亜理さん：キャラは全員たってますよね。個性的です。



▲東京都 山師さん：似てますよね。というか似せたとか？



▲福岡県 ホルヲさん：「スタグラ」もいい感じです。PSは？



▲京都府 小宮山ゆうひさん：ちょんまげの数＝負けた数……スゴイです。



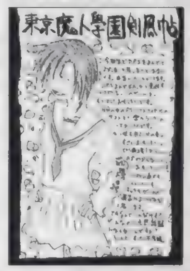
◀北海道 めたるさん：ゲームの方はどういうノリなんでしょうねぇ？



◀長野県 忍冬ゆうとさん：まあ、強くなってしまえばこっちのモノです



◀福島県 さかな海さん：いい男ばかりですよね。……女の子は1人。

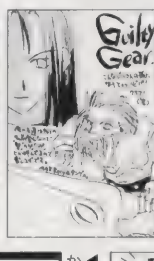


◀宮崎県 青い車さん：ハマるとデカスギです。ポイントUP！

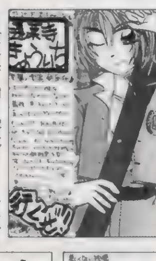




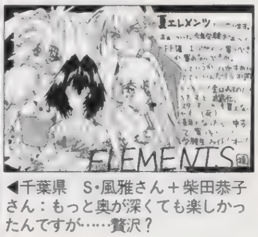
◀岩手県 蒼葉圭汰さん：なでなでもフキフキも…ってそれはダメ。



◀埼玉県 卯月零哉さん：いいですよねぇ。孫になりたいです。

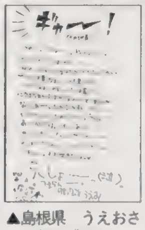


◀群馬県 みきにるていんさん：京一EDはないです（泣?）。



◀千葉県 S•風雅さん＋柴田恭子さん：もっと奥が深くても楽しかったんですが……贅沢？

◀熊本県 こけ猿さん：受験ですから！ ファイトです！



▲島根県 うえおさん：判る感じデス。



▲群馬県 のみねこさん：美しくない？



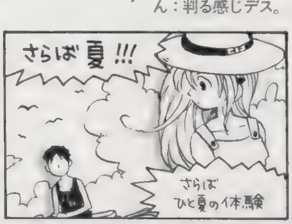
▲静岡県 八神れんさん：主要キャラのコスプレは見たかったですよね。少しでもいいから。



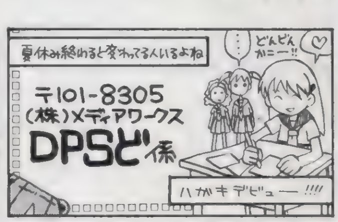
▲福井県 有栖川恭さん：きっと将来ハゲですね……ってファンの目が……あぁ……。ぴぎゅ。

ハガキ貴方の夢！ はばたけ！

サヨナラの向こうには何があるの？ それは……ハガキさ。恋に破れて粉々になったマイブロークンハートを少しずつ少しずつ癒してくれる。それがハガキ。ローリングハガキ人生。転がり落ちてくブレーキいらず。ハガキを描いてりゃ幸せさ。ナイスサーブ、ナイスレシーブ。心と心のキャッチボール。信じあえるさハンドインハンド。ハガキとハガキでキャッチボール。いい汗かいてるね。キミたち。って先生に話しかけられてもいい感じです。ハガキ。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！ とにかく送ってほしいの！ ね？

電撃PlayStation

VOL.83

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P.179のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、9月10日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.79

①「双界儀」ポスター
鈴木晴義（東京都）実川麻衣（大阪府）
広野政宗（富山県）成本友子（兵庫県）
滝永大雄（埼玉県）白石奏美（東京都）
早田奈央（和歌山県）金田正太郎（群馬県）
村木直人（広島県）藪阪秀嗣（大阪府）

②「双界儀」トレカセット
鈴木理恵（福島県）千葉真由実（宮城県）
滝イズミ（大阪府）

③CDレンズクリーナー「掃除の達人」
小佐井康考（福岡県）成田克憲（秋田県）
天沼憲詩（群馬県）佐伯誠一（徳島県）
木田憲一郎（愛媛県）

④「ダブルキャスト」台本
岡崎憲太朗（東京都）白板臣司（青森県）
坂本茜（岡山県）

⑤栗林みえメモパッド
工藤孝道（宮城県）中尾あかね（奈良県）
伊藤勲（埼玉県）神孝志（青森県）
赤坂ヒロシ（富山県）

⑥栗林みえオレンジカード
橋本由紀子（栃木県）伊藤準（岩手県）
佐々田和宏（大阪府）長山大（茨城県）
伊藤宏（山梨県）

⑦片桐ポスターセット
渡邊兼久（三重県）中村浩二（兵庫県）
川崎都（大阪府）五島幸司（岐阜県）
塩川俊夫（大分県）

⑧PSソフト「エーベルージュ スペシャル ～恋と魔法の学園生活～」
中条孝夫（福島県）間島裕樹（香川県）
神部和明（北海道）

⑨PSソフト「SHADOW TOWER」
千野雅騎（新潟県）鈴木晶貴（神奈川県）
江口創太（佐賀県）

⑩PSソフト「ボイッターズポイント2 ～SODOMの陰謀～」
吉田将志（愛知県）中田達也（愛媛県）
大友千加（宮城県）

⑪PSソフト「爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～」
綾野守太（埼玉県）大久保小五郎（愛知県）
阿部俊哉（宮崎県）

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①［企画］メタルギア ソリッド②［特報］機動戦士ガンダム 逆襲のシャア③［特報］R4 RIDGE RACER TYPE4④［特報］仮面ライダー⑤［特報］封神領域エルツヴァーユ⑥［特報］オウバードフォースアフター⑦［特報］スマッシュコート2⑧［特報］RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN⑨［特報］武戯⑩［RPG］ドラゴンクエストVII⑪［RPG］テイルズ オブ ファンタジア⑫［RPG］ファイナルファンタジーVIII⑬［RPG］チョコボの不思議なダンジョン2⑭［RPG］マール王国の人形姫⑮［RPG］幻想水滸伝II⑯［RPG］封神演義⑰［RPG］新世代ロボット戦記ブレイブサーガ⑱［RPG］レガイア伝説⑲［RPG］サウザンドアームズ⑳［RPG］スレイヤーズわんだほ～㉑［RPG］Wizardry ～DIMGUIL～㉒［RPG］どきどきポヤッチオ㉓［攻略］スターオーシャン セカンドストーリー㉔［攻略］BRAVE FENCER武蔵伝㉕［攻略］私立ジャスティス学園㉖［攻略］実況パワフルプロ野球'98開幕版㉗［攻略］お嬢様特急㉘［攻略］ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記㉙［攻略］電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!㉚［新作］センチメンタルジャーニー㉛［新作］サンパギータ㉜［新作］トゥルーラブストーリー2㉝［新作］Wizard's Harmony R～another story～㉞［新作］AZITO2㉟［新作］リフレインラブ2㊱［新作］efficus ～この想いを君に～㊲［新作］猫なカ・ン・ケ・イ㊳［連載］DPSソフトレビューthe DEEPER㊴［連載］電撃PSコロシアム㊵［連載］4色奴隷㊶［連載］電撃プレイクエスチョン㊷［連載］ウラワザデータベース㊸［連載］メタルギアソリッドはじめて物語㊹［連載］電撃コラムス㊺［連載］PSの奴隷㊻［連載］NEXT WAVE？㊼［連載］電撃ランキングステーション㊽［連載］電撃NEWS STATION

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.240～P.241）から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション83号を購入したのはどこですか?

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROM付き増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか？　購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D（Vol.39）②D2（Vol.48）③D3（Vol.53）④D4（Vol.58）⑤D5（Vol.63）⑥D6（Vol.68）⑦D7（Vol.73）⑧D8（Vol.77）⑨D9（Vol.80）⑩D10（Vol.82）

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.240～P.241）から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX⑥ファミ通wave

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか？

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事（「PSの奴隷」や特集企画など）⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか？

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか？

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか？

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか？

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション83号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation 83号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.83

『ドキドキプリティリーグ熱血乙女青春記』発売記念 超限定プレミアムグッズ

（提供：エクシングエンタテイメント）

1 『ドキプリ』サイン入り台本

▶各声優さんのサイン入り台本。応募の際には記号も忘れずに書いてね！（例：1-A）





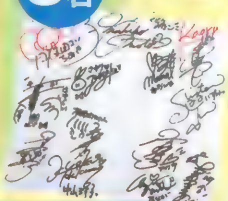
計32名

16名の声優さんが大集合！

2 『ドキプリ』サイン色紙

▼こちらは寄せ書きの色紙。みんなのサインが欲しい！という人はこれを。

3名



どれにする？

A:國府田マリ子（野々原千晶役）/B:白鳥由里（牧野泉役）/C:松本梨香（滝沢聾役）/D:冬馬由美（浅井真弓役）/E:氷上恭子（中山玲子役）/F:米本千珠（須永知美役）/G:小森まなみ（木村由佳役）/H:瀧本富士子（林恭子役）/I:永島由子（河合弘子役）/J:大本眞基子（工藤美奈子役）/K:水野愛日（水無月葵役）/L:川上とも子（神田沙由里役）/M:宮村優子（千道アリサ役）/N:井上美紀（楠芹香役）/O:五十嵐麗（麻子役）/P:茶風林（霞円蔵役）

※A,Nが3名、O,Pが1名、ほかは各2名様に。（敬称略）

5名



3 『鋼仁戦記』ポスター

（提供：トンキンハウス）

▲好評発売中の本格的S・RPG。刹那的な表情に思わず見入ってしまうポスターだね。

4 『季節を抱きしめて』台本

4名



（提供：SCEI）

サイン入りも！

◀初回特典だが、一冊は声優3人のサイン入り。どれが当たるかはお楽しみ！

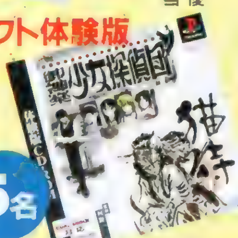
5 ヒューマン新作ソフト体験版

▶ヒューマンからこの秋発売される2タイトルを収録した体験版。お試しプレイには最適！

（提供：ヒューマン）

『御神楽少女探偵団』＋『猫侍』

5名



―OVA― 「聖少女艦隊バージンフリート」グッズ

（提供：ビームエンタテインメント）

今月第2巻が発売された、広井王子総指揮のOVA。この販促グッズをドーンとプレゼント!! この情報はP.235のニュースにも載っているぞ。近々、新情報の発表もアリ!?

6 ポスター

10名



7 テレカ

10名



8 ミニブック

10名



各5名 PSソフト

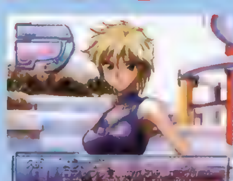
今回はちょっとだけプレゼントの本数を増やしてみました。だから当たるチャンスも約2倍!! そんなわけで、たくさんのご応募お待ちしております！



9 Echo Night

▲豪華客船を舞台に、現在と過去が交錯するリアルタイムAVG。多くの謎に挑戦!!

（提供：フロム・ソフトウェア）



10 ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記

▲スポーツ少女育成SLG。名監督になって野球部に勝利を！

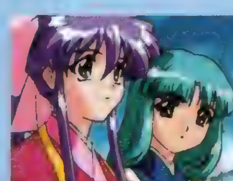
（提供：エクシングエンタテイメント）



11 アストロノーカ

▲新感覚のSLG。作物を栽培し、宇宙一の農家を目指せ！登場キャラがキュート♥♥

（提供：エニックス）



12 Dancing Blade かってに桃天使！

▲コナミ期待のインタラクティブAVG。アニメがすごいぞ！

（提供：コナミ）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.85（9月25日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。正確にご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.83係

〒	□□□－□□□□	ここにはなにも書かないでください。			
住所	都道府県				
	TEL　（　　）				
氏名	ふりがな 男・女	生年月日	年（西暦） 19	月	日
職業		①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3 ⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　[illegible] [illegible]			

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】		【2】			
【3】		【4】		【5】	
【6】		【7】			
【8】					
【9】		【10】			
【11】	枚				
【12】					
【13】	本	【14】		【15】	
【16】	売　本	買　本			
【17】					
【18】					
【19】					

キリトリ線


SEGASATURN
PlayStation
STRIKERS COMING SOON
ストライカーズ1945Ⅱ発売記念
先着200名様に
オリジナルTシャツが
当たる特別キャンペーン
実施中!! 詳しくは下記応募方法(W-1)をご覧下さい。
アーケードの興奮そのままに!
1997年に登場以来、驚異のロングランヒットを記録した、
あの名作シューティングゲームが、さらなる進化を遂げて
プレイステーション&セガサターン専用ソフトで新登場!!
PlayStation / SEGASATURN
プレイステーション専用ソフト&
セガサターン専用ソフト
1998年10月22日
発売予定
標準価格5,800円(税別)
[ストライカーズ 1945Ⅱ]
VERTICAL SCROLL SHOOTING GAME
STRIKERS 1945 Ⅱ
ストライカーズ1945Ⅱ発売記念 豪華商品がどしどし当たる!!
Wチャンスキャンペーンプレゼント!!
いまストライカーズ 1945 II 発売記念と致しまして、ストライカーズ 1945 II オリジナルMA-1ほか、ストライカーズ 1945 II オリジナルP-38スペシャルエディションモデル(長谷川製作所製)など、豪華商品が当たる「Wチャンスキャンペーンプレゼント」を実施中。下記応募方法をご確認の上、応募してください。
W1 オリジナルTシャツ
先着200名様にプレゼント!!
●応募方法:官製ハガキにお名前・ご住所・電話番号・年齢・学校名または、お勤め先・現在所有しているゲーム機名をご記入の上、〒164-0011東京都中野区中央5-8-5 オースミビル2F「ストライカーズ Wチャンスキャンペーン」係りまでお送りください。先着200名様にオリジナルTシャツをプレゼント致します。
W2 さらに、買った人だけ大当たり!! 豪華商品が、まだまだもらえる…!!
セガサターンソフト、またはプレイステーションソフトをお買い上げいただき、製品内に封入された応募用ハガキに必要事項をご記入の上、ご応募ください。下記豪華商品が抽選で650名様に当たります。
プレイステーション版ご購入の方に!! PlayStation
セガサターン版ご購入の方に!! SEGASATURN
■ストラカーズオリジナルピンバッジを抽選で400名様に!!
■オリジナルフライトジャケット(MA-1)を抽選で50名様に!!
開発・販売元 株式会社 彩京
〒164-0011 東京都中野区中央5-8-5 オースミビル2F
●ストライカーズ 1945 II に関するお問い合せは/TEL.03-5340-0648
FAX.03-5340-8968 インターネットアドレス http://www.psikyo.co.jp/
彩京
AMUSEMENT WORKS PSIKYO

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



センチメンタルジャーニー
サンパギータ
トゥルーラブストーリー2
ウィザーズハーモニーR ・アナザーストーリー・
AZITO2
リフレインラブ2
エフィカス この想いを君に… その他

イラスト／伊藤勇太



センチメンタルジャーニー

SENTIMENTAL JOURNEY

今回はイベントを始め、全12人のヒロイン技などゲームのさらなる魅力と、ついに開幕したW杯の途中経過をお伝えする!!

TBL	センチメンタルジャーニー	9月発売
		▶¥6,800
		▶バンプレスト
		▶MC(1ブロック)、4P同時プレイ可、MT

ゲームを盛り上げる、イベント&ミニゲーム

この「センチメンタルジャーニー」は、スゴロクと恋愛ゲームの要素をミックスした新感覚のボードゲーム。日本全国を旅しながら12人のヒロインたちの好感度を上げていくのが目的。もちろんお気に入りの子だけを狙っていくのもOKだ。ここでは、ゲームをより盛り上げるイベント系のシステムを紹介するぞ。



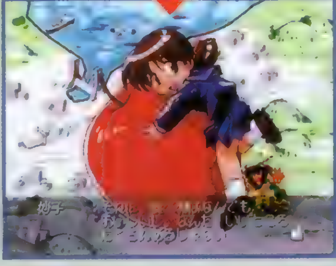
◀プレイヤーキャラは常に4人。足りない分はCOMが担当。

出身地イベント

ボードゲームを彩るイベントの数々。とうぜんこのゲームにも大小数多く用意されている。その中でも一見の価値があるのが、ここで紹介している「出身地イベント」。これは一緒に旅行しているヒロインの地元の都市（たとえば杉原真奈美なら高松、といった感じ）に止まると、ヒロインがその都市の名産品などを紹介してくれるのだ。ほかのイベントと違って、一枚絵のグラフィックが表示されるぞ。このほかにも、ヒロインを旅行に誘ったときや、旅行が終わったときにもちょっとしたイベントがあるので要チェック。



▶まずはお気に入りのヒロインを旅行に誘おう。そのあと、彼女の地元にピッタリ止まると……。



▶このようにカワイイ一枚絵が表示され、ヒロインがいろいろ説明してくれるのだ。



▶別に好感度に変化はないが、見ていて楽しいぞ。

ミニゲーム

マップ上にいくつかある「デートマス」に止まると、一緒に旅行しているヒロインとデートをすることができる。どのスポットへ行くかは、ルーレットで選択するのだが、このとき「観光地」か「映画」を当てるとミニゲームが楽しめるぞ。どちらも好感度を上げるチャンスなので、ぜひ成功させよう。逆に失敗すると好感度がダウンするので注意。



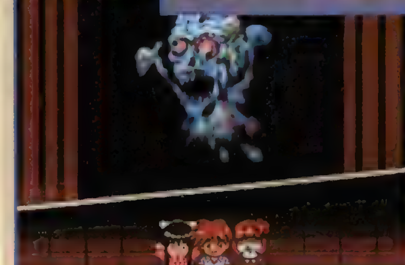
▲ヒロインが行きたいスポットに止まると、好感度がアップ！

観光地



▶買い物をしていたら、電車が発車してしまった。ボタンを連打して電車に飛び乗ろう。

映画



◀映画の途中、スクリーンに現れるゾンビに驚いてヒロインに抱きつかないようにしよう。

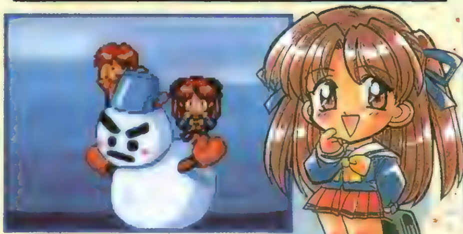
 ©マーカス／サンライズ・バンプレスト・三菱商事 ©BANPRESTO 1998

プレイに役立つ

全12人の女の子の「ヒロイン技」を大紹介!!

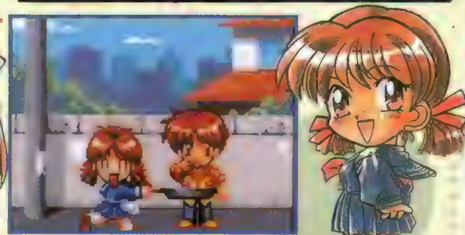
※「ヒロイン技」とは、一緒に旅行している女の子ごとに用意された必殺技のこと。メダルを5つ使うことによって使用できる。

沢渡　ほのか



▲「ゆきだるま君」。移動サイコロが4つに増える。

安達　妙子



▲「妙子の手料理」。料理を作り、その評価によって2通りの効果が！

永倉　えみる



▲「第4種接近遭遇」。ランダムで選ばれた好きな都市へワープ。

保坂　美由紀



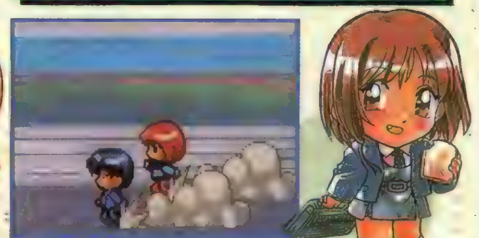
▲「打ち上げ花火」。ほかのプレイヤーとの位置を入れ替える。

星野　明日香



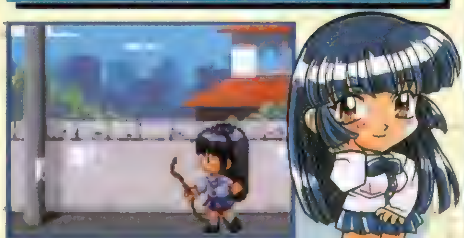
▲「クレーンゲーム」。目的地の1つへ一気にジャンプ。失敗することも。

山本　るりか



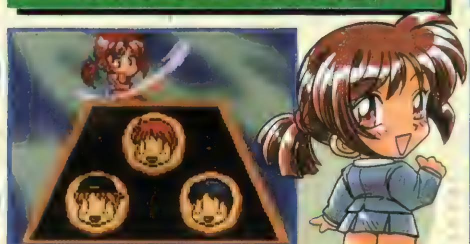
▲「やじ馬」。移動が都市単位になる。しかし、フェリーには乗れない。

綾崎　若菜



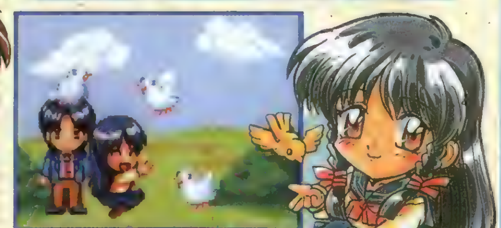
▲「キューピットの矢」。フリーのヒロイン1人を近くへ呼び寄せる。

森井　夏穂



▲「お好み焼き返し」。ほかの全プレイヤーの位置を入れ替える。

杉原　真奈美



▲「ハミングバード」。2種類の動物を召喚する。動物により効果が変化。

七瀬　優



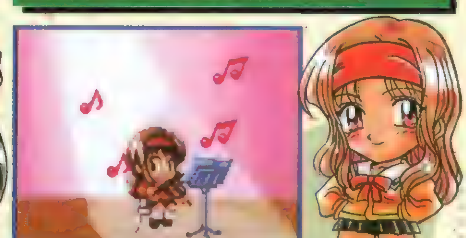
▲「星に願いを」。指定した都市とその周辺を、一定ターン通行止めに。

松岡　千恵



▲「スペシャルライブ」。指定した、ほかのプレイヤーからいろいろ貰える。

遠藤　晶



▲「センチメロディ」。ほかの旅行中のヒロインを足止めさせる。



声優対抗『センチ』W杯、…………いよいよ開幕!!

81号でお知らせした「声優対抗『センチメンタルジャーニー』W杯」がついに開幕。『センチ』のヒロインたちを担当した、声優さんたちが一堂に会して熱いバトルを繰り広げてくれたぞ。みなさんこのゲームがお気に入りのようで、勝負を忘れてかなり楽しんでいた様子。さて、今回は各予選の模様をちょっとだけお伝えするとともに、前回に引き続き新たに大会の結果予想を大募集するぞ。





◀▲終始、和気あいあいとした雰囲気で大会は進行していったのだ。結果など、くわしくは次号で！

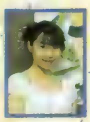
大会のルール

●大会は4人ずつ、3つのグループに分かれて予選を行う。
●誰かが、2人のヒロインと旅行を終わらせるか、2時間が経過した時点でゲーム終了。その時点で、獲得好感度の一番高い人が勝ちとなる。

各予選の前半戦をちょっとだけ実況!!

A GROUP Aグループ A GROUP

鈴木麗子さん



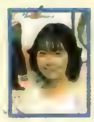
●遠藤　晶役
ゲーマーの名に掛けて頑張りますので、応援してくださいね。
●得意ゲーム…AVG

米本千珠さん



●松岡千恵役
とにかく最下位脱出を目指します。中間ぐらいには……(謙虚)。
●得意ゲーム…落ちゲー

西口有香さん



●七瀬　優役
おもちゃ屋の娘の意地に掛けても、負けないように頑張ります。
●得意ゲーム…育成SLG

豊嶋真千子さん



●杉原真奈美役
たとえビリになっても、真奈美ちゃんと一緒に旅行します。
●得意ゲーム…ホラーAVG

キャラへの愛は強し？

まずは各人、自分の演じたヒロインを旅行に誘おうとする。が、西口さんだけは何故か近くにいた夏穂を誘う！　キャラへの愛よりも勝負に徹する作戦か？　しかし間もなく、豊嶋さんが「花子島ご招待」のイベントを引き当ててしまう！　その不幸な被害者は……皮肉にも西口さ



んであった。しかもサイコロの目が悪くなかなか脱出できない。その間、



ほかの人は相合い傘などで、着実に好感度を上げていく……はたして？

この時点での順位は……？
1位　鈴木麗子さん
2位　米本千珠さん
3位　豊嶋真千子さん
4位　西口有香さん

B GROUP Bグループ B GROUP

満仲由紀子さん



●森井夏穂役
可愛い女の子と一緒に旅行できるなんて…ふっふっふっ…楽しみ♡
●得意ゲーム…ないです

小田美智子さん



●綾崎若菜役
基本的にゲームは苦手ですけど、愛の力で主人公は渡しません。
●得意ゲーム…RPG

今野宏美さん



●山本るりか役
ゲームは、得意ではないんですが負けずぎらいなので、頑張ります。
●得意ゲーム…格闘ACT

岡本麻見さん



●星野明日香役
やっぱり、私としては負ける訳にはいきません…よね？
●得意ゲーム…RPG

恐怖の花子技炸裂！

なんとスタート地点が沖縄になってしまうというアクシデント(?)が発生。そのために4人ともなかなかヒロインを誘えず、時間だけがただ無情にも過ぎていく……。小田さんは目的の若菜を誘えたが、残りの3



人は自分の演じたヒロインをあきらめ、身近にいるヒロインを誘う。安心したのもつかの間、小田さんが花子島へ飛ばされてしまう。しかも



花子技を発動させてしまった。はたしてその内容は……。

この時点での順位は……？
1位　満仲由紀子さん
2位　岡本麻見さん
3位　小田美智子さん
4位　今野宏美さん

『センチ』を製作した
㈱マーカスの社長、
窪田氏の

勝手に大予想



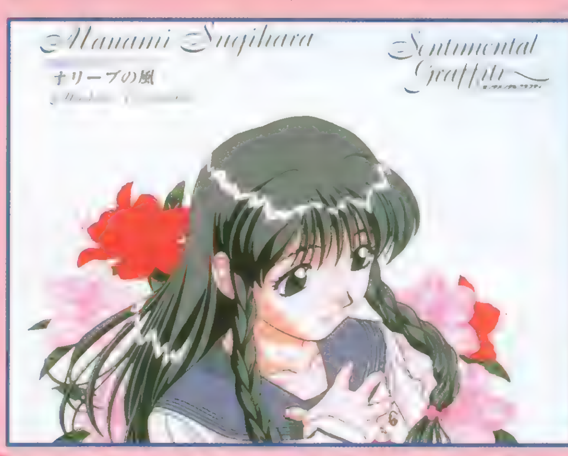
豊嶋さんは、真奈美ちゃんを渡さないと言っていますので、意外とこれが良い方向に進むかも？　米本さんは謙虚ですね。これも展開しだいではいいハズです。前田さんと満仲さんは、なにか勘違いしているようですが…。小田さんは、愛の力が強いかも(笑)。今野さん、鈴木（麗）さん、西口さん、岡本さんの4人は、自称ゲーマーの意地があるかも……。

本命	●前田愛さん ●鈴木麗子さん
対抗	●西口有香さん ●岡本麻見さん ●豊嶋真千子さん
大穴	●米本千珠さん ●小田美智子さん



『センチ』CD情報

日本コロンビアから『センチメンタルグラフティ』のオリジナルソングＣＤが絶賛発売中。各ヒロインごとに、全12種類あるぞ。内容は、ヒロインたちのショートドラマと3パターンのオリジナルソング。ファンは即ゲットだ。



妙子役の岡田純子さんが病気のため欠席したものの、大会は無事開催。はたして勝者は誰なのか……気になる結果は次号で大発表！

C GROUP Cグループ C GROUP

牧島有希さん



●保坂美由紀役
やったー日本一周旅行だー。美味しいもの食べまくってやる（?）。
●得意ゲーム…ホラーAVG

前田愛さん



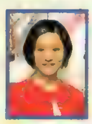
●永倉えみる役
たくさん女の子を連れて日本を旅するぞーっ!!　かっはっはっはっ!!
●得意ゲーム…RPG

岡田純子さん（代理）



今回は、私を応援してくれた方々には、本当に申し訳なく思っています。大会は代理の方にお願いしました。本当にごめんなさい。

鈴木麻里子さん



●沢渡ほのか役
今回のゲーム大会は、楽しみにしてました。優勝目指してがんばります。
●得意ゲーム…PZG

波瀾万丈の幕開け

前半から不幸なイベント続出で、かなり荒れ模様のCグループ。しかし、それも最初だけ。そのあとは、各人お目当てのヒロインを誘うことに成功した様子。また、鈴木（麻）さんが花子島に飛ばされるも、位置変えイベントで助かるというラッキーな一幕も。このまま平穏無事に……と思った瞬間、牧島さんが岡田さん（代理）にバトルを仕掛けた。トップを狙ったこの作戦、吉と出るか凶と出るか…。





この時点での順位は……？

1位	前田愛さん
2位	牧島有希さん
3位	岡田純子さん(代理)
4位	鈴木麻里子さん

大会結果をバッチリ予想して
超レアグッズをゲット！

前回に引き続き、今回も大会の結果予想を大募集！　今回紹介している各予選の模様と、窪田さんの予想をヒントに予選通過者4人（敗者復活1人を含む）＆優勝者をズバリ当ててほしい。当選者多数の場合は、正解率が同じ人同士での抽選になります。なお、今回の募集では前回の賞品は当たりません。

豪華プレゼント

見事的中した人には、前回の賞品同様、今回も豪華賞品をたくさん用意してあるぞ。声優さんのサインとメッセージが入った『センチ』特製限定激レアテレカをを12名の方に。声優さん全員のサインが入った『センチ』特製ポスターを5名の方に。さらに、各声優さんが直接選んだお気に入りグッズを12名の方にプレゼント!!　こんな超レアなグッズは、ほかでは決して手に入りません。『センチ』ファンならば、こんなビッグチャンスを見逃す手はないぞ！　詳しい応募要項は右上を見てね。

【『センチ』W杯の応募要項】

応募する際は、官製ハガキに、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号とアナタが予想する大会の優勝者と決勝に進出したメンバー4人の名前と、どの声優さんのアイテムが欲しいかを記入のうえ、以下のあて先まで送ってください。
しめ切りは9月7日（当日消印有効）です。
●あて先……〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8　㈱メディアワークス「センチ」W杯係まで。



サンパギータ

待望の「やるドラ」第3弾



AVG サンパギータ	10/15
	▶¥4,800(CD2枚組)
	▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)



路上でサンパギータを売る子どもたち。ゲーム中に何度も登場するこの2人は、過去のマリアとボーイの姿なのか!?

花売りの少年・少女

『サンパギータ』の舞台背景を検証！





▲限定された空間で、物語が展開されてきた「やるドラ」も、ついに国際的な物語に！

▶少し古臭さを感じさせる、異国情緒あふれた美術設定も、作品の持つ退廃的ムードを演出している。

全編に漂う、暗く退廃的な雰囲気……一見ギャルゲーのように見えた前2作とは、趣きの異なるこの作品が、「やるドラ」第3弾の『サンパギータ』だ。すでに予告編などを見た読者から、情報を求める声が高い作品だが、未だその内容の大半は謎のまま……。そこで今回は、現在までに判明した情報をもとに、新システム＆ストーリーの再確認、そしてヒロイン・マリアを取り巻く人間関係や、独特な世界観を紹介していこう。

SYSTEM システム 「やるドラ」がついに進化した！ & STORY ストーリー 異国の香り漂う社会派ストーリー



▲さすがに名前で呼んでくれることはないが、これで感情移入も倍増!?

その1 名前入力

これまでの「やるドラ」では、主人公は"僕(ボク)"という呼び名だったが、今回から名前の入力が可能に。より自分の演じるドラマだという印象が強くなったぞ。

その2 主人公にCVが付いた！

これも本作からの新機能。主人公にも声(CV：松本保典)が入り、セリフ(モノローグ以外)を喋ってくれる。よりドラマとしての臨場感がアップしているぞ。

とある夜、主人公は路地裏でケガをして、うずくまるフィリピン人の少女に出会う。放ってはおけず、自宅へ連れ帰って事情を聞こうとする主人公だが、彼女は「マリア」という名前以外の記憶を失っていた。その素性を確かめるために、2人は彼女のカバンを探るが、その中には無造作に押し込められた大金と1丁の拳銃が！　だが、それが何を意味する物かもわからないまま、同居生活が始まる……。しかしそんなある日、マリアは「ボーイ」という名を思い出す。それは、かりそめの日常を壊す最初のキーワードだった……。



◀この白い花がストーリーのカギを握る!?

フィリピン豆知識その1　フィリピン共和国……首都はマニラ、人口は約7000万人。観光地として日本から訪れる人も多く、マニラ湾に面した「リサール公園」などが有名。また、第2次大戦時の軍用ジープを改造した「ジプニー」と呼ばれる乗り物が、代表的な移動手段で、フィリピンを代表する独特な文化の1つ。

©1998 Sony Computer Entertainment Inc.Produced by Sugar&Rockets Inc.

最新情報を大公開！

ここではマリアを始めとする登場人物のプロフィールを、新しく公開された写真と資料をもとに紹介していこう。この『サンバギータ』では、都会の〝影〟の部分……ある意味リアルな街の姿が描き出されている。シナリオ的にも、バイオレンス（暴力）シーンなどが強調されるなど、これまでの「やるドラ」にはなかった、独特の緊張感が特徴的な作品だ。

今回は「何者かに追われるマリア」という部分をクローズアップして、（ゲーム中で）マリアが現在置かれている状況を検証していこう。彼女が狙われる理由は？　謎の外国人男性、〝ボーイ〟の正体は…？　真相の多くは謎に包まれている。ただ、すべての秘密はマリアの記憶の中にあることだけは確かだ……。

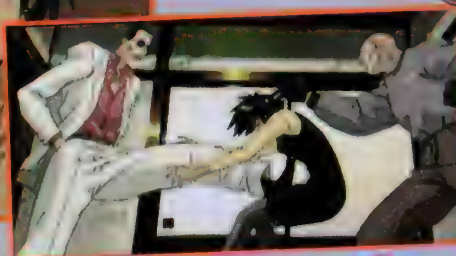




武闘派集団 マフィアたち Mafia

凶悪そうな男たち……。どうやら日本の暴力団員のようだ。銃刀類で武装しているところを見ると、かなり過激な集団か!?





追いかけている？

上の写真からも、彼らがマリアに敵意を持っているのは明らか。理由として思い付くのは例の事件だが……。

敵対？

サンバギータ SAMPAGUITA

保護する立場？

その出で立ちからも、マリアと同郷の人物と思われるボーイ。シナリオ中でマリアを叱咤するシーンもあるが、どちらかというと彼女の身を案じているようにも見える。この2人の関係は？



過去に追いつめられる少女 マリア Maria

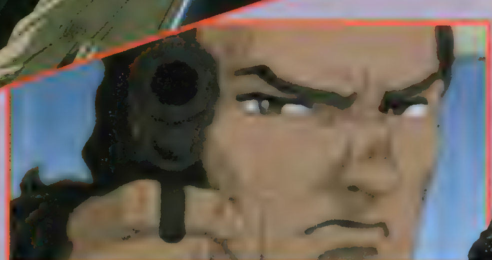
名前以外のすべての記憶がない本編のヒロイン。内気な性格だが、ぎこちないながらも日常会話程度の日本語を話す。



正体不明の男 ボーイ Boy

浅黒い肌を持つ青年。「ボーイ」は通称で、本名は不明。とある組織に属し、特殊な仕事を行っているらしいが……。





彼女（マリア）を取り巻く現在と過去の事情

フィリピン豆知識その2　サンバギータとは……諸説があるが、ここでは白い花をつけるフィリピンの国花の意。「サンバギータ」とはフィリピンでの呼称で、日本では「ジャスミン」の名で知られている。香りが特徴的で、ジプニーやタクシーの運転手はこれで編んだレイを車に付けていることが多い。

True Love Story★

トゥルーラブストーリー2

全登場キャラの人間関係がわかった!!

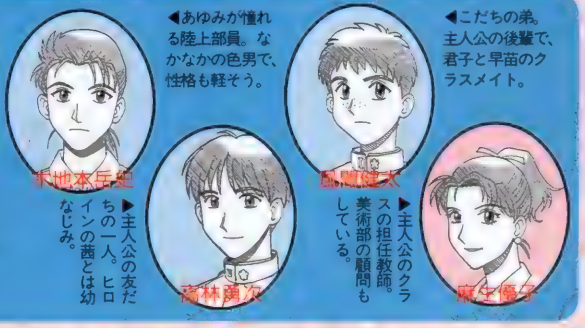
恋愛SLG	トゥルーラブストーリー2	12 10(予)
		▶価格未定(CD3枚組)
		▶アスキー
		▶MC(1ブロック)

すべての登場人物を新キャラクターにするという大胆な変更で、ファンをあっと驚かせた『TLS2』。Vol.78に引き続き、今回も新キャラクターの情報をメインに紹介していくぞ。キミの好みのキャラは見つかったかな？

物語の舞台も変更され、登場キャラ全員がニューフェイスとなった『ＴＬＳ２』。今回は、前回紹介した６人に引き続き、主人公の妹を始めとする５人のメインキャラクターたちを紹介するぞ。さらに、担任の先生や主人公のライバルとなる（!?）男子生徒など、４人のサブキャラクターも初公開。これで、ゲームに登場するキャラクターは出そろったことになるぞ。主人公を中心とした総勢16人の人間関係と併せて紹介していこう!!

物語を彩るサブキャラクターたち

ゲームにはサブキャラとして、先生と３人の男子生徒が登場。男子のうち２人は主人公の友だちで、前作での柳沢と大須賀の役割を果たすと思われる。彼らがどう関わってくるか、期待しよう。



▶主人公の友だちの一人。ヒロインの茜とは幼なじみ。

◀あゆみが憧れる陸上部員。なかなかの色男で、性格も軽そう。

▶主人公のクラスの担任教師。美術部の顧問もしている。

◀こだちの弟。主人公の後輩で、君子と早苗のクラスメイト。

『TLS2』登場キャラファイル第2弾

今回新たに紹介する女の子は、唯一の“先輩”となる香坂麻衣子を始めとした５人だ。この中から妹である君子を除いた４人と、前回で紹介した６人を合わせた10人が、『２』での恋愛対象となる。しかし、全学期で登場するのは４人だけで、残りは各学期ごとに２人ずつ登場する（詳しくは相関図の横にある表を参照）。そのため、一度のプレイでの恋愛対象は６人ということになるぞ。なお、妹の君子や先生とのエンディングがあるかどうかは現時点では不明だ。



香坂 麻衣子（こうさか まいこ）

３年生の先輩。ちょっと天然ボケが入っている、おっとりしたお姉さん。でも成績は優秀。料理や編み物が得意で、家庭科部に所属している。

PROFILE

誕生日……11月18日	血液型……O型
スリーサイズ……88-58-84	部活……家庭科部
趣味……編み物・料理	理想のタイプ……頭の回転が速い人



丘野 陽子（おかの ようこ）

脳天気で底抜けに明るい同級生。人見知りをせず、誰とでもすぐに仲良しになれる。水泳は競技としてではなく、純粋に泳ぎを楽しむために行っている。

PROFILE

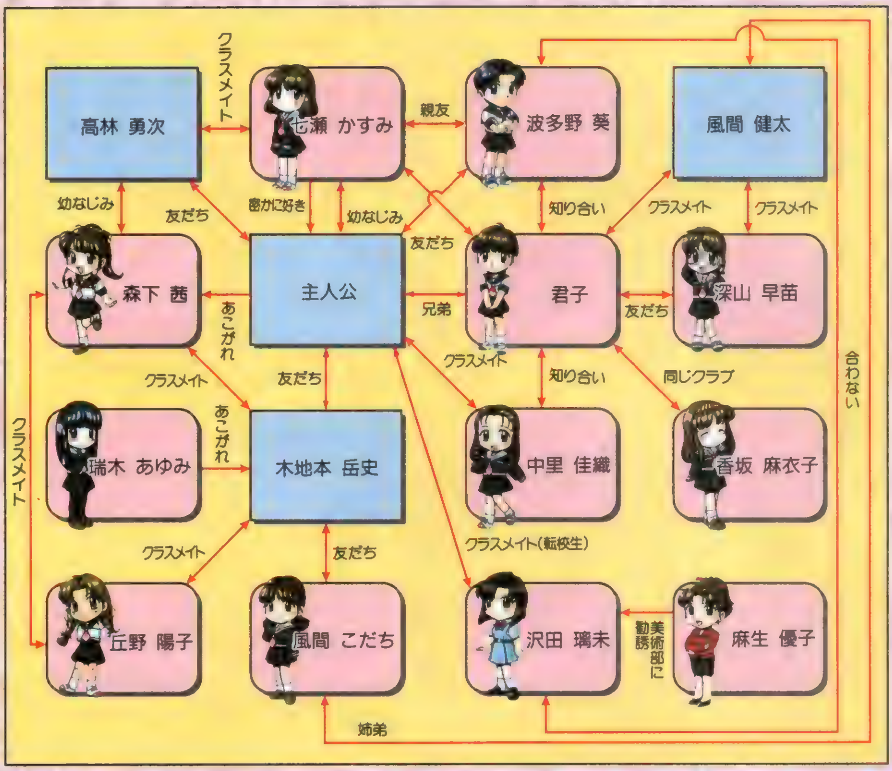
誕生日……５月28日	血液型……O型
スリーサイズ……77-60-79	部活……水泳部
趣味……水泳・寝ること	理想のタイプ……いっしょにいて安心する人

©1996、1998 ASCII Corp./Bits Laboratory

青葉台高校の人物相関図公開!

「2」ではキャラ同士の友好関係が綿密に設定されている。ここではその相関図を公開するぞ。併せて、各キャラのクラスと登場学期も紹介するので参考にしよう。ちなみに、主人公のクラスは2年1組だ。

名前	クラス	登場学期
深山早苗	1年2組	全学期
君子	1年2組	全学期
風間健太	1年2組	全学期
波多野葵	2年1組	全学期
麻生優子	2年1組担任	全学期
森下茜	2年2組	全学期
木地本岳史	2年2組	全学期
七瀬かすみ	2年4組	全学期
高林勇次	2年4組	全学期
沢田璃未	2年1組	1学期
丘野陽子	2年2組	1学期
中里佳織	2年1組	2学期
香坂麻衣子	3年1組	2学期
瑞木あゆみ	1年3組	3学期
風間こだち	2年3組	3学期









沢田 璃未(さわだりみ)

主人公のクラスの転校生。クールでそっけなく、1人でいることが多い。青葉台高校の制服が気に入らなかったらしく、前の学校の制服で登校している。

PROFILE
誕生日……8月20日
スリーサイズ……82-55-80
趣味……絵・散歩
血液型……AB型
部活……なし
理想のタイプ……あたたかい人

波多野 葵(はたのあおい)

かすみの親友で、主人公の女友だち。短気で気が強いが、さっぱりとした男勝りな性格なため、1年生の女子の間で、密かに人気がある。

PROFILE
誕生日……8月10日
スリーサイズ……81-60-86
趣味……スポーツ・日曜大工・犬の散歩
血液型……AB型
部活……演劇部
理想のタイプ……はっきりした性格の人

君子(きみこ)

同じ学校に通う、主人公の1つ年下の妹。明るく素直で、非常にしっかりした妹だが、少しボケているところも。世話好きで、他人を放っておけない性格。

PROFILE
誕生日……9月24日
スリーサイズ……76-59-78
趣味……TVを見る・小物作り
血液型……O型
部活……家庭科部
理想のタイプ……不明



正式タイトルがついに決定!!

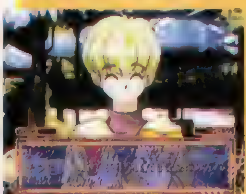
Wizard's Harmony R ～another story～

本誌74号で正式タイトルを募集したこのゲーム。そして、その注目のタイトルは『Wizard's HarmonyR-another story-』に決定！　今回はゲームシステムを中心に最新情報をお届けするぞ。

ゲームシステムとストーリー性にますます磨きをかけた待望の第3弾『R』の秘密を大公開!!

STORY

主人公ナッツ=ティアンズは、冒険者育成学校に通う青年。彼はふとしたことから、9人の仲間たちと、1年後に開かれる魔法大会に出場することに。さらにその一方で先輩のライラからも事件の調査を頼まれ大弱り。かくしてナッツたちは、1年間、魔法の訓練と事件の調査に頑張ることになるのだった。



◀卒業の記念にと、皆で魔法大会への参加を決めるナッツたち。はてさて、その結末やいかに……？

魔法の力が息づくファンタジー世界を舞台に、主人公と仲間たちの交流を描く育成ＳＬＧ『ウィザーズハーモニー』シリーズ。その３作目にあたる『R』では、より遊びやすく、楽しい作品を目指して、前作までの基本システムを大胆にリニューアル！　シナリオ面でも、共通のテーマである恋、友情、魔法に加えて"夢と幻想"という新しいテーマが織り込まれ、これまでのシリーズ作品を上回るドキドキのストーリーが展開するのだ。今回は改良されたシステムに注目しつつ、前作までとの違いをチェックしていこう。



◀恋と友情、そして、仲間たちが抱く『将来の夢』。さまざまなエッセンスをからめたストーリーが楽しめる！



▶プロフィール画面でイベントの達成率が見られるなど、便利な機能を追加！

最初にお友だちみんなで、楽しくお話するんですよぉ



▲セリフの１つ１つに、キャラクターの個性が表れているぞ。

『R』の秘密①／オープニングイベント

前作までと違い『R』では、『ウィザーズ』シリーズの定番ともいえる勧誘シーンがカットされてしまった。そして、その勧誘シーンに代わる新要素として、本作ではナッツと９人の仲間たちが勢ぞろいするオープニングイベントが採用された。このイベントでは主要キャラの性格や特徴を描きつつ、物語のプロローグが語られるのだ。



▶選択肢の答え方で、スタート時の好感度が変化する。



マイペースなお嬢様
セレナ=レン=ウェーバー
裕福な家庭で育ったお嬢様。おっとりした性格で、変なものに興味を示す。将来の夢は"1人旅をする"こと。

育成SLG Wizard's HarmonyR -another story-	
	10月（予）
	▶¥5,500（予）
	▶アークシステムワークス
	▶MC（1ブロック）

タイトル募集当選者発表！

『Wizard's HarmonyR-another story-』のタイトル募集に、たくさんのご応募ありがとうございました！　正式タイトル『R』を決定する最終的な決め手になったのは、北海道の今井 明日香さんが考えてくれたタイトル「Reverie Concerto」でした。今井さんには素敵な賞品が贈られるほかに、ゲームのエンディングに流れるスタッフロールに名前が掲載されます。楽しみに待っててくださいね。



私が頼んだ仕事、しっかりやってよね。じゃ！

『R』の秘密②/ライラさんのイベント

もちろん「R」には、このゲームならではの新要素も盛りだくさん。ここで紹介する"ライラさんのイベント"も、そんな新要素の1つだ。このイベントは、毎月の初めなどにナッツの元先輩であるライラが、自分が追っている事件の調査を頼みにくるというもの。5月病から連続行方不明事件まで、依頼される調査はバラエティに富んで（？）いるのだ。1カ月で有力な手がかりをつかめれば、事件解決に乗り出すイベントが発生する。





▲事件に関係がありそうな場所を調べて、手がかりを集める。

好奇心旺盛なルポライター
ライラ＝カルネット

ナッツのことを"なーくん"と呼ぶ、好奇心旺盛なルポライター。毎月の初めに、事件の調査を頼みにくる。

気の合う仲間と一緒ならどんな事件も即解決だよ！

『R』の秘密③/カルテットシステム



▼ちなみに今回のスケジュール設定は、ナッツの分だけを決めればＯＫ。



▲9人の仲間の中から3人を選んで、カルテット結成。

学力をアップさせるためのスケジュールや、ライラから依頼された事件の調査を、ナッツを含む4人組（カルテット）で実行できるシステム。それが"カルテットシステム"だ。プレイヤーは毎週月曜日に、ナッツの週間スケジュールと、カルテットに組み込む3人のメンバーを決められる。ここで選んだメンバーの組み合わせで、スケジュールの達成率や、調査の進行度が大きく違ってくるぞ。



歌手を夢見る元気娘
アンリ＝ルージュ

歌とイタズラをこよなく愛する活発な少女。仲間内のトラブルメーカーである。将来の夢は"歌手"。

イベントの種類もごっつう増えて、こらお得やなぁ！

『R』の秘密④/より多彩になったイベントの数々

シナリオの内容が充実していることにともなって、格段に種類が豊富になったイベントも「R」の見逃せないポイントだ。今回は夏と冬のお祭りといった定番のイベントのほかに、学園の行事や日常生活を題材にしたイベントも数多く用意されている。また、休日の外出で仲間に出会ったときに、うまく会話を運ぶとデートの約束を取りつけることができたりと、思わぬ行動がきっかけでイベントが発生する場合もあるのだ。





◀学園行事の身体測定。このシチュエーションで取るべき行動は一つ!?



▶お祭りに代表される定期イベントも大幅に追加！ドキドキの展開もあり!?

商売が生きがいの商人エルフ
リサ＝ユフィール

値切りは芸術であると豪語してはばからない、商才あふれるエルフの少女。将来の夢は"自分の店を開く"こと。

私たちの夢、必ず叶えてくださいね……。

『R』の秘密⑤/エンディングは50種類以上！



▶決して平穏ではないけれど、退屈はしない仲間たちとの学園生活。そして最後に待つ結末は……？

恋と友情の成就のほかに、夢の実現という新たな目的がある本作。ナッツと仲間たちが迎えるエンディングのバリエーションは、なんと50種類以上もあるのだ！



▶夢の実現には、やはりパラメータが重要視される？



心優しい花屋の娘
ミュン＝フォレスト

花と動物を愛し、自分よりも他人を大切にする心の優しい少女。将来の夢は"フラワーコーディネーター"。

©1998 ARC SYSTEM WORKS CO., LTD.※画面は開発中のものです。

究極の秘密基地ライフが再び！

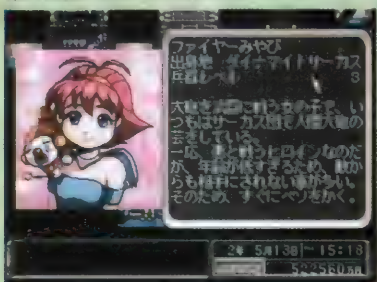
AZITO2

全国の特撮ファンをトリコにしたあの秘密基地運営SLGに、待望の続編が登場！　今回は、新たに加わった要素や、実際に秘密基地ができるまでのポイントを紹介して、ゲーム本編の魅力を深く掘り下げていくぞ！

SLG	AZITO2	10/15(予)
		▶¥5,800
		▶バンプレスト
		▶MC(5ブロック)、マウス

ここまでスゴくなった『AZITO2』！　4つの秘密を大公開!!

「ＡＺＩＴＯ２」の大きな特徴は、何といってもテレビで活躍したヒーローや怪人たちといっしょに戦えることだろう。だが、スゴいのはそれだけではない！　ほとんどのメッセージに音声が入ったり、人員の種類が整理されたりと、さまざまな点で前作よりパワーアップしているのだ。それでは、「ＡＺＩＴＯ２」のパワーアップしたところを見てみよう！　敵の組織にはナイショだぞ！



◀前作では後半にならないと出なかったヒロインも、最初からある程度なら開発できる。

秘密1　正義を守るか、悪を貫くか!?　物語を選択せよ！

前作ではプレイ中の行動によって、プレイヤーの組織が正義か悪のどちらかに変化していた。だが「2」では、プレイの開始時に、正義と悪のどちらの陣営で戦うかを選択するようになったのだ。正義と悪の陣営では、シナリオの展開や最終目的はもちろん、開発できる商品やヒーロー、雇うことのできる博士や工場長の種類が異なってくる。キミはどちらを選ぶ？



▲世界を混乱に陥れようとする連中の野望を阻止するために、ヒーローや巨大ロボットを駆使して戦おう！　資金調達のための商品も、世のため人のために役立つものが中心。こちらの陣営でプレイすると、仮面ライダーや宇宙刑事などのヒーローといっしょに戦うことができるぞ。



▲怪人や怪獣を操って世界征服をたくらむ悪の秘密結社となって、偽りの正義を振りかざすヤツらを倒すのだ！　こちらはＴＶに登場した有名な怪人たちが、キミの野望をサポートしてくれるぞ。資金を調達するときは、世間を混乱させる怪しいモノを開発して売りさばくのだ！

秘密2　兵器をパワーアップせよ！

「2」では兵器に「初期型」「改良型」「最強型」と3段階のランクが付き、開発するのと同じ手順でパワーアップできるようになったのだ。これにより、1つの兵器を作ったら、それっきりだった前作に比べ「2」では初期に開発した兵器を後半まで活躍させられるぞ。もちろん、それ相応の人材と予算は必要だが、開発に必要な博士の選択も簡単になったので、気軽にパワーアップしてみよう。また、ときどき開発中の博士が「予算を追加すればいきなり最強型にできる」といってくるイベントが起こることもある。開発に成功すれば、最初から最強型の兵器が配置できるが……決めるのはキミだ！



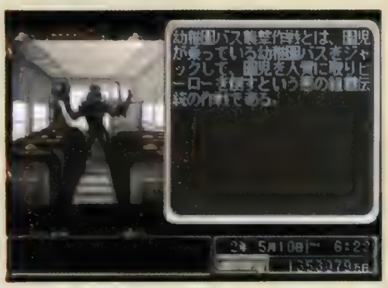


▲大型兵器は格納庫で開発する。ここで強化を選ぼう。

◀博士の提案にのるかそるか、それを決めるのは基地司令のキミだ。

秘密3　作戦を実行せよ！

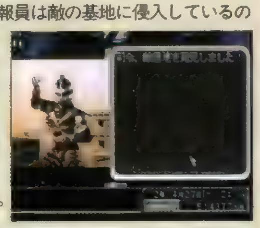
「2」では、悪の陣営に〝作戦〟というコマンドが追加された。これを実行すると、伝統ある（？）〝幼稚園バス襲撃作戦〟や、水源に下剤を流し込んで敵を永遠の快便に落とし入れる〝快便作戦〟など、身の毛もよだつような恐ろしい作戦の数々を怪人に命令することができるのだ。もちろん、成功すれば、敵の組織にダメージを与えることができるぞ。しかしそうなると、正義の陣営も黙っているワケにはいかない。正義の陣営でプレイしている場合、諜報員を出していれば、悪の組織の作戦を察知することができるのだ。ただし、作戦を成功または阻止できるかは、怪人やヒーローによって変わってくるぞ。



▲作戦には何種類かあり、選択すると、どんな作戦かを解説してくれる。実行するときの参考（？）にしよう。

秘密4　敵の基地を偵察せよ！

前作では、敵にダメージを与えるには襲撃してきたところを撃退するしかなかった。だが、この「2」ではこちらから敵の基地へ攻撃を仕掛けることができるようになったのだ！　しかし、そのためにはまず諜報員を出して敵の基地を偵察しなければならない。偵察に成功すれば、基地の構造や配置されている戦力などの情報が見ることが可能になり、攻撃のための部隊を出撃させるときに攻撃目標を指示できるようになるのだ。ただし、偵察している諜報員は敵の基地に侵入しているのだから、倒されてしまうことがある。諜報員がいなくなると、基地の情報は見られなくなってしまうので注意。





▲敵基地の偵察は指定が必要。うまく発見できれば…。

◀このように、敵基地の構成を見られるぞ。攻撃目標も設定できるのだ。

 ©石森プロ・東映 ©東映 ©1998 ASTEC21 ©BANPRESTO 1998

キミは知っているか!? 秘密基地はこうやって運営される!!

これが秘密基地運営の流れだ！

ポイント❶
総司令室&動力室を始めとした施設を建設する！

↓

ポイント❷
博士を雇って商品を開発する！

↓

ポイント❸
工場長を雇って商品を生産する！

↓

ポイント❹
「カモフラージュ」を建設して商品を販売、資金をたくわえる！

↓

ポイント❺
怪人やヒーロー、砲台を始めとした兵器群を開発する！

↓

ポイント❻
諜報活動を行って情報を集める！

↓

ポイント❼－A
敵の送り込んできた怪人やヒーロー、イベントで現れる敵などを迎え撃つ！

ポイント❼－B
敵基地の情報をつかんだら、怪人またはヒーローを送り込んで攻撃する！

↓

ポイント❽
敵秘密基地の総司令室を破壊するか、敵の司令官を倒せばステージクリア！

↓

ポイント❶へ戻る
新たなステージで再び秘密基地を建設！

ここまでは、戦闘や諜報など、どちらかといえばハデでエキサイティングな部分を中心に紹介してきた。しかし、今作は〝秘密基地運営ＳＬＧ〞なのである。敵組織の撃退も大事だが、基地の運営も大事なポイントなのだ。そこで、秘密基地の運営がどのように行われるかを、フローチャートとポイント部分の解説で紹介していこう！　また、秘密基地運営の最中には、このほかにも諜報員からの報告や敵襲来のイベントなどが発生することがあるが、基本的にはここで紹介した流れに沿って進んでいくぞ。



◀正義と悪、どちらの陣営を選んでも基本的な流れは変わらない。根っこは同じなのかも?

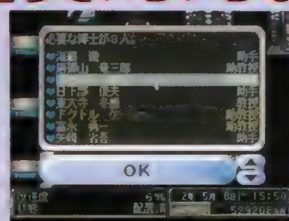
❶ 総司令室&動力室は秘密基地のカナメだ！

秘密基地建設の際、一番最初に作らなければならないのが、すべての指示を出す総司令室（悪の陣営なら総統室）とエネルギーを供給する動力室だ。それぞれが基地の頭脳と心臓ともいえる役割を持っているために、まずはこれがなくては話にならない。また、総司令室が破壊されるとゲームオーバーになってしまうし、動力室が破壊されると基地全体の機能がマヒしてしまうので、この２つは基地の一番奥に設置する必要があるぞ。さらに、動力室は換気ができていないと基地全体に悪影響を起こしたり、まわりの研究室や工場にも影響を与えることがある。これらをしっかりと覚えておこう。


◀総司令室も動力室も一番防衛の固い場所、最終防衛線の奥に配置しよう。

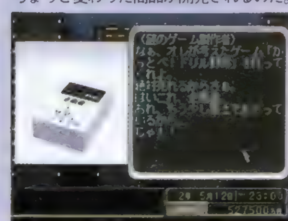
❷❺ 博士を雇っていろいろなモノを開発！

秘密基地を支える兵器や商品は、世界の最先端を行く頭脳を持った博士たちによって開発され、世に産み出されるのだ。博士には助手、助教授、教授というランクがあり、高度なモノを開発するにはランクの高い博士を揃える必要があるぞ。また、開発するときに指定したい博士がいないときはコンピュータに選んでもらうことも可能だ。



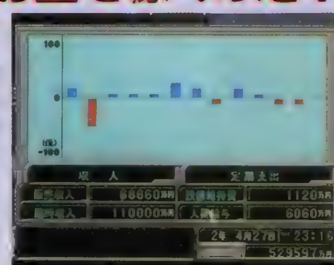
▲博士の選択はこのように手動でやるほかに、自動で選ぶこともできる。

▼博士たちの研究によって、このようにちょっと変わった商品が開発されるのだ。



❹ 「カモフラージュ」でお金を稼ぐのだ！

商品が完成したら工場で量産し、「カモフラージュ」で販売すると収入が得られる。「カモフラージュ」とはその名の通り、デパートや病院など秘密基地の活動をカモフラージュする表向きの施設なのだ。施設の種類ごとに販売できる商品の種類が決まっているので気を付けよう。また、１つの商品だけを販売していると、消費者に飽きられてしまう。そうなった商品は売れなくなる一方なので、早めに次の商品を開発・量産して販売するべし。ただ、ある一定の期間だけはバーゲンセールとなり、その期間中はどんな商品でもバカ売れする。秘密基地運営には、そういった時期を見分ける目も必要だぞ。

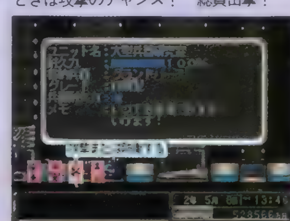

◀資金の収支はグラフで見ることができる。こまめにチェックしよう。

❼❽ 兵器を配置して敵を倒せ！

資金が順調に貯まってきたら、いよいよ兵器の開発だ。お金と人員だけでなく、時間もかかることを考えて開発スケジュールを立てよう。完成したら、保安室を作って配置すれば、諜報や攻撃、防衛をさせることができる。なお、戦艦やロボットなどの大型兵器は１度に４体までしか発進できない。ムダが出ないように気を付けよう。


▲敵の攻撃部隊を迎え撃て！　戦闘中は兵器の耐久力に注意して指令を出そう。

▼迎撃に成功して敵の戦力が減っているときは攻撃のチャンス！　総員出撃！



緋色館

めくるめく共同生活が始まる

物語の中心となる場所が、主人公の下宿先であるこの緋色館(ひいろかん)だ。もともと高宮グループ（前作に登場）の独身寮だった建物で、8つの部屋と管理人室、そして共同のリビングルームで構成された大きなお屋敷だ。ここには主人公以外に5人の男女が生活しており、主人公は同居人たちとさまざまな人間模様を展開していく。さて、どんな共同生活が待っているか…。









マリー・ケンジット

矢加部陽子

三沢はるか



秋吉倫太郎

宮之 陣

『2』では、緋色館の3人

前作では恋愛の対象となる女の子は、基本的にメインキャラの3人だけだった。しかし、今作ではゲーム中に登場する、ほぼすべての女性キャラたちとの恋愛が可能になり、前作の4倍の12人の女の子が恋愛の対象となったぞ。ここでは、恋愛可能な9人のサブキャラクターたちを紹介しよう。



華色尚子
(CV：岩男潤子)
安井舞美のクラスメイト。おとなしくて純情な女の子。

久志原美紀
(CV：伊藤美紀)
青果「八百久」の一人娘。彼女曰く、プロのフリーターとか。

安井舞美
(CV：宮村優子)
桜咲高校に通う、緋色館の大家の娘。あだ名はマイミー。

 ©1998 Riverhillsoft Inc.

桜咲町で新たな物語が展開する…

リフレインラブ2
Refrain Love





AVG	リフレインラブ2	冬予定
		▶価格未定（CD2枚組）
		▶リバーヒルソフト
		▶MC（ブロック数未定）

恋に揺れ動く若者たちの心をドラマチックに綴（つづ）った、『リフレインラブ』の第2弾が登場！　今回は、主人公を取り巻く登場人物を中心に紹介していくぞ!!

前作同様、複数の男女の恋愛模様をテーマにした恋愛AVG『リフレインラブ2』。「2」では、前作の舞台、桜咲町に校舎を構える百道（ももち）大学に通うことになった大学生（＝プレイヤー）となり、4月から12月24日のクリスマスイヴまでの8カ月を過ごしていくことになる。同じ街を舞台（時間設定も前作と同じ）とした違う物語なので、前作をプレイした人たちにとっては、懐かしいキャラたち（安井舞美や七瀬ちづるなど）との違った形の出会いや、新たな恋愛も期待できちゃうのだ。

リフレインラブ2はココが違う！

さまざまな人間との"恋愛"や"ふれあい"を前作以上に表現するため、「2」では主人公を育成するというSLG要素をなくし、純粋に物語を楽しめるようになった。また、キャラのリアクションや表情の変化なども増え、よりキャラへの親近感が増しそうだ。



▶主人公の言動により、さまざまなリアクションをとってくれるぞ!!

＋6人の女の子との恋愛ができる



七瀬ちづる（CV：亀井芳子）
高宮グループの本社ビルで受付をしている、イマドキのOL。

秋吉チカ（CV：西村ちなみ）
桜咲女子短期大学に通う花の女子大生。秋吉倫太郎の妹。

ローラ瀬倉（CV：井上喜久子）
とある要人の専属秘書。経済の世界に身を置いている。

朝倉道子（CV：大坂史子）
百道大学に通う女子大生。メガネがよく似合うフツーの娘。

伊達美里（CV：佐藤しのぶ）
いわゆる有閑マダム。ホスト遊びばかりする年上の女性だ。

砂緒さん（CV：岡本麻弥）
喫茶店の雇われ店長。三沢はるかとは同郷でかなり仲がいい。

~エフィカス~

efficus

この想いを君に・・・

ドラマCDやOVAなど、マルチな展開もスタートした、期待の恋愛SLG『エフィカス』。今回は、最新のビジュアルイラストや、ファン待望のイベント情報を交えつつゲームの魅力に迫っていくぞ。

『エフィカス』の秘蔵ビジュアル大放出!!

このゲームは、エフィカス学院に転校してきた主人公と、美少女たちとの恋愛を描いたSLGだ。ゲームの目的は、意中の女の子に告白し、クリスマス・イブを過ごすこと。約3カ月の期間内に多くの女の子と会話し、デートを繰り返していくことになるぞ。主なヒロインはここで紹介している3姉妹。ほかにもかわいい女の子が多数登場するのだ！





深見柊子

[illegible]



深見 恵

[illegible]



深見 遥

[illegible]

OPムービーを初公開！

SLG	efficus この想いを君に……	10/1 ▶¥6,800 ▶元気 ▶MC(2ブロック)

 ©GENKI

ゲームの流れを追いつつ『エフィカス』の魅力に迫る!!

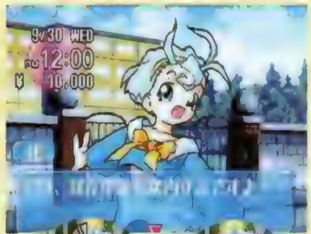
ここでは、ゲームの初日から3日目までをリプレイし、ゲームの流れを紹介していこう。わずか3日間だが、イベントは満載だぞ!!



◀見た目はひどく幼いけれど、これでも一応13才。

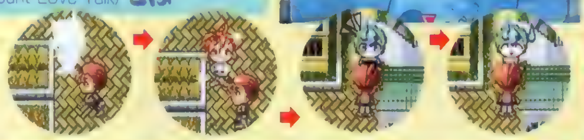
1日目 転校先は、元女子校♥

灰色の男子校生活に別れを告げて、元女子校というエフィカス学園に転校してきた主人公。前日に下見をしていたところ、ふとしたことから学園のヒロイン・深見3姉妹と知り合いになる。しかも、彼女たちに学園を案内され、初日からいい雰囲気に♥



新システム・ELT (Encount Love Talk) とは……

このゲームでの移動は、ELTというシステムで行われる。主人公はMAP上にいる女の子のちびキャラと接触し、会話をしていくぞ。女の子の行動パターンを把握することが、攻略の第一歩なのだ。



2日目 どきどきモノのイベントがいっぱい!

授業が終われば行動開始！　昼休みと放課後は自由に動けるので、MAPをうろつき回って、女の子たちと会話を楽しもう。ただし、プレイヤーキャラが歩くたびに時間が過ぎていくので、無闇にうろついていると何もできないまま1日が終わってしまうぞ。夜には自宅に戻るが、アイテムのモバイル（携帯情報端末）を使ってスケジュールを確認したり、女の子をデートに誘ったりと大忙しだ。また、モバイルで学園の職員にアクセスすると、1回500円で女の子の情報が手に入るのだ。



▶街で、女の子から誘われるというイベントもある。



▲モバイルを開くと女の子の情報を見ることができる。



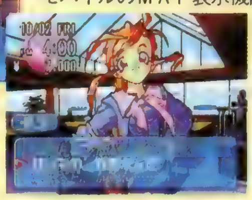
▶デートに誘うのもモバイルで。デートは平日もOKだ。

3日目 好感度が上がったらデートしよっ♥

3日目にして早くもヒロイン・深見柊子と初デート♥　ただし、MAP移動中も容赦なく時間が経過してしまうため、道に迷って待ち合わせに遅刻などということも……。最初のうちはモバイルのMAP表示機能のお世話になるだろう。デートの最中には選択肢が表れることもあり、このときの選択によって彼女の好感度が変化するぞ。ちなみに、デートスポットによっては、結構お金がかかる場所も。もちろんそのために、アルバイトも用意されているのだ。女の子のためにはマメな努力も必要。



▲財布の中身と彼女の好み、てんびんにかけて慎重に決めよう。



▶女の子の気持ちを考えて、その場の雰囲気に合った選択を！



▶もちろん、プールでデートをすれば、お約束(?)の水着姿を拝むことができるぞ。

特報1 ～発売記念イベントを開催～

9月27日(日)、代々木アニメーション学院原宿校ホールにおいて、「エフィカス」発売記念イベントが開催される。内容は、出演声優によるトークショーや、体験版のプレイなど。このイベントに、本誌の読者75組150名様をご招待！　希望者は、往復ハガキに代表者の住所、氏名、連絡先を書いて下記のあて先まで送ろう!!



あて先

〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12 新宿ラムダックスビル5F 元気株式会社「エフィカス」イベント参加希望DPS係（9月11日必着・当選者にはハガキを返信）

特報2 ～ドラマCDも発売～

ゲームのアナザーワールドを舞台にしたドラマCDも発売するぞ。物語は、遥を通じて学園のアイドル・深見恵の情報を聞き出そうとした主人公が、ひょんなことから「パルテ」と名乗る謎の少女と遭遇し……というもの。ゲームの舞台である現実世界と、右で紹介しているOVAの舞台となる中世風の異世界をミックスした物語で、「エフィカス」ファン必聴のCDだぞ。第2弾も10月に発売予定だ。



Data

3姉妹のイメージソングも収録!!

ラジオドラマCD「エフィカス」Vol.1
▶9月23日発売　▶価格／¥3,000(税込)
▶発売元／キングレコード

特報3 ～さらにOVAも!!～

そしてOVAも発売！　しかもこのストーリーはファンタジーなのだ。主人公はエフィカス王国の王女3姉妹、メプリ・シュクレ・パルテ（もちろんゲームの3姉妹とそっくり）。王国の財源をおびやかす大事件を機に、彼女たちが取った行動は？　CD同様、ゲームとはまったく趣の異なる、「エフィカス」の世界。VOL.2も10月発売予定だ。



Data

中世を舞台にしたもう1つの物語…

OVA「エフィカス」Vol.1
▶9月23日発売　▶価格／¥5,800(税込)
▶発売元／キングレコード





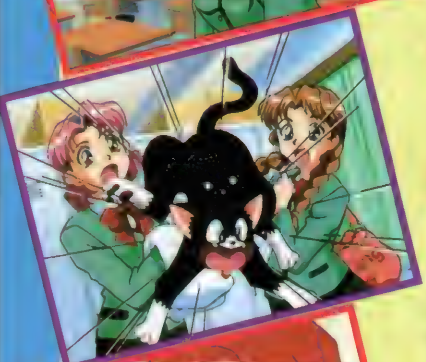


猫なカ・ン・ケ・イ

このゲームは、主人公が猫に変身して女の子と仲良くなるのがポイントという、ちょっと変わった恋愛ＳＬＧ。今回は、ＯＰムービーや注目のイベントを紹介するぞ。









ひょんなことから、猫に変身できる不思議な石（猫目石）を拾ってしまった主人公。その力を使って、かわいい女の子たちの本音や悩みなどの秘密を知り、仲良くなっていくのがこのゲームの目的なのだ。猫目石の持ち主であるセリーナに石を返すまでの、74日間で主人公は女の子達と仲良くなることができるのだろうか……？

恋愛SLG	猫なカ・ン・ケ・イ	10/22（予）
		▶¥5,800
		▶ビクターソフト
		▶MC（ブロック数未定）



メインキャラたちのキャスト紹介

「猫なカ・ン・ケ・イ」でヒロインの女の子たち（＋セリーナ）を熱演してくれている声優さんたちを、かわいいＳＤイラストともに紹介するぞ。また、前回、前々回の記事中で２回にわたって行ってきたキャラボイス当てクイズの当選者も発表（右ページの欄外を見てね）！　当選者には、そのキャラを演じている声優さんのサイン色紙をプレゼントします。ちなみに、ここでは紹介できなかった主人公の担任、小泉美奈子先生を演じているのは田中敦子さんなのだ。



©1998 Victor Interactive Software Inc.©1998 OCTAGON ENTERTAINMENT Inc.

OPムービーなどを大公開

イベント

ゲーム中には、さまざまなイベントがたくさん用意されている。ここでは、その中のいくつかを紹介しよう。

トランプで勝負!

▶ジーナとトランプで勝負。まわりの状況からすると、修学旅行の宿での1シーンというところかな。この勝負に勝てば何かいいことがあるのかも?



ハーブはいかが?

▶めぐみにハーブティーをご馳走になるシーンらしい。とすると、ここはめぐみのバイト先?



逃げろ!

▶黒魔術の研究が趣味というまこ。後ろに見える温室と追いかけてくるおじさんの姿からすると、黒魔術の実験の材料を盗みに来て見つかってしまったというところかな?





ハッピーバースデー!

◀ヤクザの組長の娘である明日香。どうやら主人公の誕生日を祝ってくれているようだが……。まわりのヤクザが怖すぎるって(笑)。



悩み

◀何か思い悩んでいる様子の皐月。こんなときこそ力になってあげたい。でも、いつもと違う色っぽい姿にドキドキだね。

第2回 猫なヨ・ン・コ・マ





キャラボイス当てクイズ当選者発表

坂本ちはる:國吉伸太郎(埼玉県)、香坂まこ:波田好史(和歌山県)、南雲皐月:西村晃一(埼玉県)、ジーナ桂城:吉田敦紀(北海道)、来生めぐみ:植木卓朗(東京都)、御所河原明日香:川添裕子(佐賀県)、来留間京子:村上治子(埼玉県) ※香坂まこ、ジーナ桂城については正解者が1人もいなかったため、応募者(不正解者)の中から抽選で選ばせてもらいました。

育成SLG

デジタルフィギュア　イイナ

10|22（予）
▶¥5,800
▶イマジニア
▶MC（ブロック数未定）

スーパーアイドルを夢見て、彼女は宇宙からやってきた！　異星人のお姫様“イイナ”と暮らしながら、不思議なサクセスストーリーを体験しよう！

1人の少女を育て上げ、スーパーアイドルを目指せ！



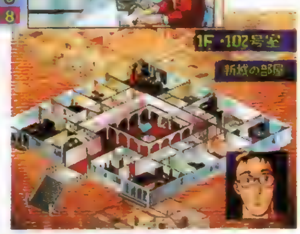

▲さまざまなイベントを体験し、豊富に分岐するストーリーを楽しみながらイイナを成長させよう。目指すは国民的スーパーアイドルだ！

豊富に分岐するストーリー

アイドルを夢見る少女イイナと出会った主人公は、その夢を叶えるために彼女の侍女ドラレスと契約を交わす。それは、3年のあいだ「アパルトマン・アゴロモ」という高級アパートでイイナと同居生活を送り、彼女をスーパーアイドルに育て上げるというものだった…。こうしてキミはイイナにさまざまなレッスンを課し、アイドルとしての能力を磨くことになる。また、豊富に分岐する物語をアニメで楽しむこともできるぞ。今回はこのゲーム最大の魅力である、2つのモード迫るぞ。



◀「勉強」コマンド実行中。アイドルにだって、知性は不可欠なのだ。



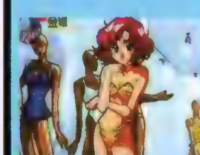
▶さまざまな分野の隣人と接触し、パラメータのアップに勤めよう。

2つのモードでイイナと暮らそう

ストーリーモード

アニメでイイナ！

外出や隣人との交遊を、アニメで楽しめるモード。外出先や出会う人によってイイナの性格が変化し、物語が分岐していく。また、隣人には芸能界関係者も多いので、専門的なレッスンを受けることも可能だ。




◀休日にはイイナとお出かけ。ときにはこんなオイシイ(?)イベントも。

プライベートモード

ポリゴンでイイナ！

自室でレッスンを行ったり、会話を楽しめるモード。「ストーリー」でイイナに現れた変化がそのままリンクするので、少しずつ口調やしぐさも変わっていく。プレイヤーごとに違ったイイナを楽しめるぞ。




▶イイナの質問に答えることで、彼女の性格が少しずつ変化する。

―イイナ―

王位を継承するために、星々をめぐる修業の旅を続けていたお姫さま。アイドルにあこがれて、侍女のドラレスが止めるのも聞かずに主人公のもとへ押しかけてくる。彼女の夢が夢で終わるか否かは、キミの手腕次第だ！

豪華絢爛のキャスティング

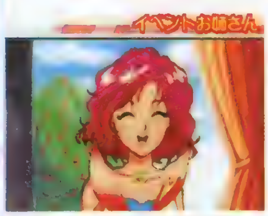
●有名声優ぞくぞく登場●

青二プロダクションの全面協力により、超豪華キャスティングが実現！　以下にその一部を紹介しよう
●スーパーアイドル・イイナ…桑島法子
●イイナのライバル・[illegible]ユキ…[illegible]
●ミュージカルスター・[illegible]ひろみ…[illegible]
●イイナの侍女・ドラレス…伊倉一恵
●人気タレント・[illegible]…[illegible]
●魅惑のオカマ振付師・雪柳…岩田光央
●ベテラン作曲家・新城晶…田中秀幸
●ボイストレーナー・[illegible]…[illegible]
誌面の都合で全員を紹介しきれないのが残念だが、一流アニメにも引けを取らない豪華な顔ぶれだ。一流の演技に乞うご期待。

◎東京ゲームショウ'98のイベントにご招待!!◎

ビッグニュース！　来る10月11日、東京ゲームショウ'98のイマジニアブースにおいて「デジタルフィギュア　イイナ」のスペシャルイベントが開催決定！　桑島法子さんのトークショウなどを始め、魅力的な企画がたくさん予定されているぞ！　今回はなんと、この豪華イベントに100名様をご招待。参加をご希望の方は、往復ハガキ（注意！）に左の応募券を貼り、下記住所まで送付して下さい。その際、往信ハガキに以下の内容を記入することをお忘れなく。①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号⑥「イイナ」の記事を見ての感想。また、当選者には返信ハガキでご連絡いたしますので、返信先も忘れずにご記入下さい。締切は9/22必着です。

応募券
電撃PS
イイナ83



▲イベントでアイドルの本領発揮。ゲームショウ当日もイイナは大活躍！

あて先
〒102-0073
東京都千代田区九段北2－3－2角川九段ビル4F
㈱アスカエージェンシー内「イイナTGSイベント事務局」宛
※この件に関するお問い合わせは…03-3238-6465まで。

 ©1998 Imagineer Co.,Ltd.

AVG

御神楽少女探偵団

美少女キャラ大活躍の本格推理AVGが登場！　発売目前の今回は、ボリュームあるシナリオや、秀逸なシステムを大解剖するぞ。推理&探偵&美少女ファン必見!!

9月17(予)	
▶¥6,800（CD枚組）	
▶ヒューマン	
▶MC(1ブロック) ▶AC(DS対応)	



猟奇的事件・完全犯罪…あらゆる謎を名推理!!

「御神楽～」を楽しむための3つの見どころを大紹介!!

御神楽探偵事務所に続々と舞い込んでくる、難事件・怪事件をズバリ解決する『御神楽少女探偵団』。全編ハイレゾモードを使用した美しいグラフィックや、その画面上でアニメーションしまくる、かわいい美少女探偵たちの魅力もさることながら、このゲームの真髄はなんといっても「謎解き」にある。前後編含めて全8話、計5本のシナリオはどれも練り込まれた秀作ぞろい。さらにコマンド総当たりを不可能にした「推理トリガー」システムの採用で、常に緊張感を維持したまま、推理を楽しむことができるぞ!!

捜査之手順

ゲームは主に事件編・捜査編・解決編の3つからなる。直接推理を働かせるのは2番目の捜査編。数々の容疑者・目撃者と会話をし、現場を調査するなどして、事件解決の糸口を見いだすのだ。この捜査編も複数に分かれており、ミスが続くと先には進めなくなるぞ。

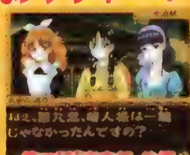
事件編 ➡ 捜査編（複数） …以下複数の捜査編をクリア。ここではゲームオーバーも存在。 ➡ 解決編



▲捜査中の移動は、このMAP画面上で行われる。ちびキャラがかわいいぞ♥

見どころ1　ボリューム満点！ 全8話の重厚なシナリオ+α！

本編のシナリオは全部で5本。前後編からなるものもあり、計8話の構成に分かれている。発生する事件は、「謎の怪人」や「密室での誘拐」などのキーワードがちりばめられ、謎めいたものばかり。事件の真相も、怨恨や交錯した人間関係が絡むケースが多く、非常に複雑なのだ。また、シナリオの合間には、ミニゲームや番外編シナリオが満載の「探偵の休日」を楽しめるぞ！



▲洋館で起きた誘拐殺人。果たして犯人の正体は？



▶オペラ座を舞台にした殺人事件。



探偵の休日 その❸

▶事件解決のごほうび？　全部で3編。

見どころ2　キミの頭脳をフル回転！ 「推理トリガー」システムを採用!!

捜査は「推理トリガー」というシステムを使用して進められるぞ。調査中にメッセージの色が変わったら、推理トリガーが使用可能。気になるコメントならトリガーを入力しよう。有効なら推理ポイント（20ポイントで次の場面に）が加算され、物語が進むぞ！

アヤしいな…と感じたら



▲青い文字に注目。事件に関係があると思ったら……

▶トリガー（L1・R1）を入力。じっくり考えてから押そう。

すかさずトリガーON!!

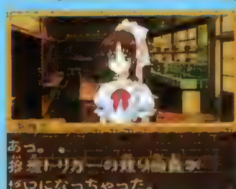




新展開に…

制限回数に注意

トリガーには使用制限があるぞ!! ゼロになったらゲームオーバーだ。



見どころ3　3人組＋1人が大活躍！ 美少女(年)キャラクターが魅力的

主な登場人物は、ここに紹介している4人。このほかに、普段は無能だが推理力は抜群の所長・御神楽時人を加えたメンバーが事務所員だ。プレイヤーは主に鹿瀬を操作し、ほかの所員とも話し合いつつ事件を解決するのだ。もちろん、怪しい容疑者やかわいい依頼人も多数登場するぞ！



鹿瀬 巴

活発な性格で、常に犯罪捜査の先頭に立つ。さっぱりした少女。



檜垣 千鶴

地味な性格だが、根気があり忍耐強い。ときにおとりになることも。



久御山 滋乃

上品で物静かなお嬢様だが、時々痛烈な皮肉を放つことも。



ランドルフ 丸山

事務所に住み込んで時人の世話をしている美少年。通称「蘭丸」。

SLG

MILLION CLASSIC ミリオンクラシック

DNAといった新要素も加え、究極のレベルまで進化した競馬SLG！
発売まであとわずかの今回はこのゲームの楽しみ方に迫る！

10/8（予）
▶¥6,800
▶バンダイ
▶MC（4ブロック）

伝説の名馬を創り出すためのポイントをチェック！

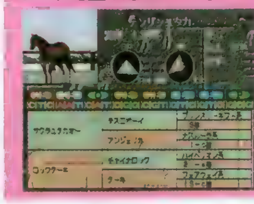
名馬を創り出すために必要な要素は、大きく分けて２つある。それが種付けと育成だ。その中で、種付けのときに考えるべき問題なのが、インブリードやニックスという血統の要素だけというのが今までの競馬ＳＬＧのパターンだった。しかし、このゲーム「ＭＣ」には、まったく新しい要素として〝ＤＮＡ〟が登場し、種付け時に考えるべき要素が新たに増えているのだ。ここまで詳しい内容の競馬ＳＬＧは初めてで、その緻密さは群を抜いている。



しかもこれだけの複雑な要素を、初心者にもすぐプレイできるようにわかりやすく構成しているのが、このゲームの最大の特徴。初心者から上級者まで、すべてのプレイヤーが楽しめる競馬ＳＬＧが、この「ＭＣ」なのだ。

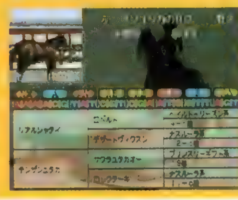
●血統（BLOOD）

インブリードやニックスといった従来の競馬ＳＬＧにもあった要素がこの血統だ。その馬の距離適正や、ダート適正などは、両親から受け継ぐことが多いのは、競馬ＳＬＧの常識。「ＭＣ」も、現時点で最新の血統などのデータを盛り込んでいる。



●DNA

「ＭＣ」独自の新要素が、このＤＮＡ。ＤＮＡは、親から子へとその一部が受け継がれ、それにより親の能力や特徴が、子に受け継がれるのだ。また、突然変異によってまったく新しい能力を持つ競走馬が生まれることもあるぞ。



●育成（TRAINING）

その競走馬の能力を最大限まで発揮できるようにするのが、この育成だ。この「ＭＣ」は、二歳馬の育成時から、育成方針を決定できるといったように、きめ細かな設定ができるのが大きな特徴だ。キミはどんな方針を取るのだろうか？



「MC」を10倍楽しむための サラブレッド・ガイダンス ～トレセン編～



トレセン、正式には関東（関西）地区トレーニング・センターは、ＪＲＡの所属馬が、能力アップや調整を目的としてトレーニングを積む場所である。このトレセンは、全国に２カ所、滋賀県栗東町と、茨城県美浦村にある。

ここにある写真は、栗東トレセンの写真だが、その面積は、約150万㎡と、東京ドームの総敷地面積の約13個分と広大な広さを誇る。この敷地内に、2100頭の競走馬と、4000人の居住者が暮らしている。この中で競走馬は、厩舎単位に所属が決まっていて、トレーニングやローテーションも厩舎の調教師を中心に決定される。各厩舎では、中心となる調教師（厩舎名はこの調教師の名前を取って、藤沢厩舎、池江厩舎と呼ばれる）と、馬の世話をする厩務員、調教を受け持つ調教助手、そしてその厩舎に専属する騎手で構成される。「ＭＣ」もこの厩舎を単位としてプレイしていく。

さて、トレセンのトレーニングコースだが、この栗東トレセンには、芝コースが２つ、ダートコースが２つ、ウッドチップコースが２つ、坂路コースが１つ、プールが１つある。これにより、各競走馬の状態や、能力に合った調教が可能になっている。特に栗東トレセンに最初にできた坂路コース（全長1085ｍ）は、その圧倒的な効果（坂路調教しかしなかったトウカイテイオー、ミホノブルボンの大活躍）により、現在では調教の半分はこのコースで行われるまでになっている。このほかにもウッドチップコースや、プールといった脚元にやさしい調教場所も完備され、調教のバラエティの豊富さは格段に増えた。

こんな知識があると、競馬ゲームも10倍は楽しくなる？



▲これが厩舎の裏側の様子。厩舎は、そのすべてが馬中心に構成されている。厩舎では、平均20頭くらいが、トレーニングを積んでいる。



▶飼い葉を食べる競走馬。馬は平均して、一日５升（９kg位）程度の飼い葉を食べる。飼い葉の中身は、厩舎などによって違うが、基本は変わらだ。

▲スタッフが各競走馬のトレーニング予定などを打ち合わせているシーン。各厩舎には、平均して20人程度のスタッフが働いている。



◀競走馬の脚元をチェックしているシーン。競走馬は、その走るスピードの速さと、その体重の重さのために、脚元にケガをすることが多い。

 ©BANDAI 1998



▼海底で大きな塊を発見！　海底で拾ったものは、鑑定屋で鑑定してもらい、財宝ならば高値で引き取ってもらえる。ただ、ときにはガラクタの場合もあるぞ。





▲装備品はフィン、スーツ、武器、タンクの4種類。いい装備になれば、泳ぐスピードが上がったり、酸素量が増えたり（海中にいられる時間が延びる）するのだ。

AVG
ドルフィンズドリーム

海底を探索して財宝を探し出せ！
ダイバー気分が楽しめるAVG登場！

9/10
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC(1ブロック)

マチルダ号を見つけ出せ

「ドルフィンズドリーム」は、ダイバーとなってさまざまなポイント（エリア）で財宝を見つけていく海底探索ＡＶＧだ。プレイヤーはダイバー・ジャンとなって、仲間のロベルト、オリビアと共にトレジャーハンティング（財宝探し）を繰り広げていく。そしてジャンたちの最終目的は、謎の沈没を遂げた船、ジャイガンティック・マチルダ号の財宝なのだ。果たして、その財宝とは何なのか？　手に入れた財宝を換金、そのお金で装備を整え行動範囲を広げ、新たな場所で、新たな財宝を見つけ進んでいくのだ。



◀これがメイン画面。美しい海中を自由自在に泳ぎ回ることができる。

狂暴な魚たちとのバトルもある！

海には安全な魚たちばかりではなく、主人公に襲い掛かってくるものもいる。そんなときは、手にした水中銃を使って、魚を撃退するのだ。ただし、スピア(弾)の残り数には注意しよう。

▶大きなサメが牙をむいて襲い掛かってくる。





◀毒を持っている魚もいる。

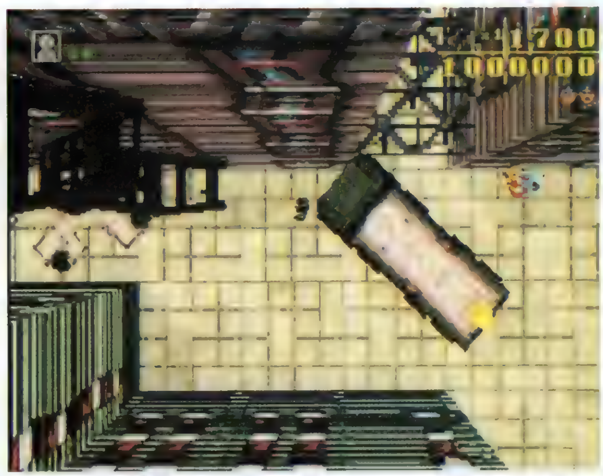
ACT
G・T・A グランドセフトオート

カーチェイスや撃ち合いなど、
バイオレンスなACT登場

発売中
▶¥6,800
▶シスコンエンタテイメント
▶対応周辺機器なし

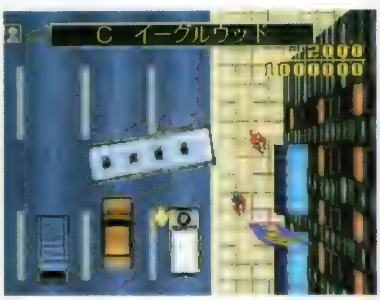
大物ギャングに成り上がれ！

警官とカーバトルを繰り広げ、敵対するギャングと銃撃戦を行う――そんなバイオレンスな魅力が満載のＡＣＴが、この「Ｇ・Ｔ・Ａグランドセフトオート」だ。プレイヤーはギャングに仕えるドライバー（下っ端）で、ボスからの「荷物を運べ」、「敵を倒せ」といったさまざまなミッション（総数200以上）を遂行するのだ。そしてミッションを無事に終了するとポイントがもらえ、一定値溜まるとステージクリアになり、新たなステージ（街）へと進むのだ。ゲームは自由度が高く、街を行く車を奪う（パトカーも奪える）ことも、市民や街を無差別に攻撃することもできる。どうやってミッションを遂行するかはプレイヤー次第だ。



▶ミッションの指示は主に電話ボックスで行われる。今度はどんな任務なのか？





▲ゲーム画面は見下ろしタイプ。さまざまな車や市民が街の中を行き交っている。



◀市民を殺しすぎると、指名手配犯となってしまう。そうなると警官から追われることに……。

20種類以上ある車を奪い取ろう！

主人公の足となる車は20種類以上あり、それぞれスピードやハンドリングなど性能が違う。中には戦車やヘリコプターといった特殊な乗り物もある。また、街はかなり広いので、車をうまく利用することが必要になってくる。

▶道行く車を止め、運転手を引きずり降ろして車を奪う。さすがはギャング。





◀狭い裏路地や歩道も突っ走れる。人をひくこともできる。

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Published by Nihon Syscom Co.,Ltd Developed by DMA Design Ltd. AND Visual Sciences Ltd. ©1997,1998 Take-Two Interactive Software, Inc. ©1997 Take-Two Interactive Software, Inc.

A・RPG

Blaze&Blade Busters

PS初のマルチプレイが可能な名作RPGの続編『バスターズ』がいよいよ登場！
今回は新たに存在が発覚した４つの新シナリオを一気に紹介していこう！

9/23	
▶¥4,800	
▶T&Eソフト	
▶MC(3ブロック) MT、4P同時プレイ可 4P対戦可	



リニューアルされた『B&B』の魅力を紹介！

４人同時プレイやダンジョン探索など、前作の魅力をそのままに、システム面を改良することでより快適に遊べるようになった『バスターズ』。これまでの紹介記事では、道具屋の存在やバトルロイヤルなど新要素が次々と明らかになったが、今回は新たに追加された４つの新シナリオを大紹介!!　その真相に迫っていくので、絶対に見逃せないぞ！



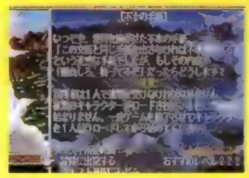
▶シナリオは全部で８つ。いろいろな趣向が凝らされた楽しいクエストばかりだ。

冒険の目安となる３つのポイント

①おすすめレベル
各クエストに参加するのに適したレベルを表示しているぞ。

②クエスト所要時間
各クエストをクリアするために必要な所要時間を表示している。

③プレイ人数
各クエストに参加するための人数制限。１人専用クエストもあるぞ。



▲クエスト選択画面でおすすめレベルやプレイ人数などの情報を見られるのだ。

『バスターズ』の４つの新シナリオを大紹介!!

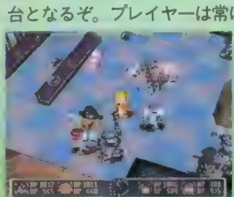
前作と同じく冒険の舞台となるのは、数々の遺跡、そして秘宝が眠る未開の地「フォレシア」。まだ多くの謎が残るこの地で冒険者たちの新たな旅の幕が開かれるぞ。しかも、最初からすべてのシナリオがプレイ可能なので、好きな場所から始められるのだ。



汚された祭壇

古びた教会の中で何かが起こる……

死者を蘇生させる儀式が行われているとひそやかに噂される古びた教会。冒険者たちはその真相を確かめるべく教会の中へと入ることになる。このダンジョンは２つのパートに分かれていて、前半はとてつもなく広い教会内部の探索。そして後半はなんと、徐々に体力が奪われるという不思議な地下迷宮が舞台となるぞ。プレイヤーは常に体力を奪われ続ける恐怖に耐えながら、ダンジョンの最深部まで進まなければならないのだ。



◀次々と襲い掛かってくる魔獣。生半可なレベルではクリアできない超難関クエストだ。

浮遊島

たくさんの財宝が眠る空中のダンジョン

遥か昔、魔導の力によって作られた空を飛ぶ巨大な建造物。今もその力を失わず空を飛び続ける建物の中には、値打ちものの宝が眠るという。だが、このダンジョンには宝を守るかのように、凶悪な罠が仕掛けられていたり、手強いモンスターが冒険者の行く手を阻もうと襲いかかってくるぞ。しかも、そのレベルはハンパじゃなく、「中途半端な強さで挑めば命の保証はない」と言われるほど難易度が非常に高い熟練の冒険者向きのクエストなのだ。



▲前作のキャラデータをコンバートすると特別なイベントが！

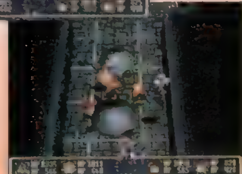
アングラの迷宮

やり込み度満点の上級者向けダンジョン

地図にも記されていない謎の迷宮。入った者は２度と外にでられないと噂されるこのクエストのダンジョンは、なんと入るたびに内部の構造が変化するのだ！　マップが表示されないので、プレイヤー自身の力でダンジョンを進まなくてはならないぞ。だが、それだけにクリアしたときの満足度もひとしお。やり込めばやり込むほど楽しい上級者向けのダンジョンといえるだろう。



◀構造が変化するとともに出現するモンスターも変化する。運悪く強敵が現れることも…。



▲数10パターンも用意された部屋がランダムに組み合わせれてダンジョンが形成されている。

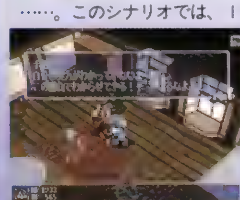


◀ダンジョンの途中には、たくさんのボスが冒険者の行く手を阻もうと待ち構えている！

不幸の手紙

過酷なデスマッチが今、始まる！

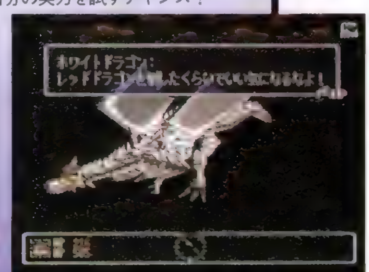
ある日突然、冒険者のもとに届けられた１通の手紙。もし、その手紙が「勝負しろ」なんて内容だったら……。このシナリオでは、１通の挑戦状を基に数多くのボスモンスターから１対１（例外もあり）の勝負を挑まれる１Ｐプレイ専用クエスト。自分の実力を試すチャンス！



◀郵便屋さんが届けてくれた手紙の内容はなんと挑戦状！



▶挑戦を受けて指定の場所に行くと、挑戦者との一騎打ちが始まるのだ。



▲前作で最強の強さを誇ったレッドドラゴンを上回る力を持つ、伝説のホワイトドラゴン。果たしてこの強敵を相手に１対１で勝てるのか!?

©1998 T&E SOFT, Inc.



▼リアルタイムで流れる画面を見ながら、カメラアングルや音楽、背景やフラッシュなどの演出効果を設定していく。ボタンを押して気に入った素材を選ぶだけの簡単操作なのだ。





▲ビデオクリップアーティスト（クリッパー）たちが集まる「ノイズシティ」。この街の各所に散らばっている音素材や絵素材を集めて、イカしたビデオクリップを創ろう！

ETC

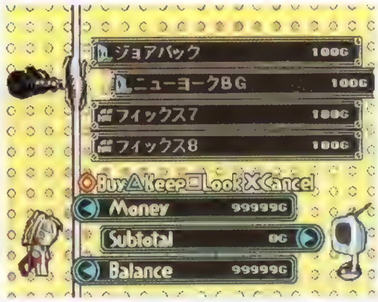
グレイトヒッツ

今度はビデオクリップで勝負!? エニックスの音楽系ゲーム第2弾が登場！

秋予定	▶価格未定
	▶エニックス
	▶MC(3ブロック)

イカした映像を作りあげろ！

『グレイトヒッツ』は、ダンス格闘ゲーム『バストアムーブ』に続く、エニックスの音楽系ゲーム第２弾。今度は、ビデオクリップのアーティスト（クリッパー）となって、音や映像の素材を集めながら最高のビデオクリップを作ることが目的なのだ。音素材として、このゲームではインディーズ（自主制作）第一線のミュージシャンたちの曲を多数収録。そのほかにも、メジャーで活躍中のミュージシャンも曲を提供しているから、純粋な音楽ファンも要チェック！　ポップな音楽にノせて、キミだけのサイケな映像を作りあげよう。



◀自分のビデオクリップが売れれば、そのお金でもっといい編集機材も買えるのだ。

独特のセンス溢れるキャラデザに注目！

本作のキャラクターデザインを務めているのは、「たまごっち」で有名な渡邉けんじ氏。３Dポリゴンで見事に再現された、渡邉氏のポップでサイケな世界を十分に堪能しよう！



▶ぬいぐるみにでもなりそうな、カワイイ系から……、



◀シュール系まで、氏のセンスが爆発！

SLG

あいたくて… ～your smiles in my heart～

コナミが満を持して放つ新・恋愛SLGの気になる最新情報を大公開！

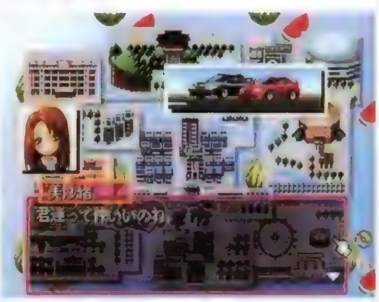
冬予定	▶価格未定
	▶コナミ
	▶MC(ブロック数未定)

ひと夏の思い出を作ろう!!

３年間の高校生活の中で、双子のヒロイン、千菜・麻子などの魅力的な女の子たちと恋をすることを目的とした『あいたくて…』。勉強・運動・アルバイトなどをこなしながら、女の子たちと仲良くなっていくのだ。今回紹介するのは、デートイベントの最新情報。夏休みの真っ最中、親友の直人から海でのダブルデートに誘われる主人公。しかも、１泊２日のお泊り付き♥。従来の恋愛ＳＬＧならば、海のシーンだけでイベントが終了…というのがほとんどだったが、本作では車での移動、宿屋、海での午前・午後など、その行程を逐一ＣＧと文章で再現してくれる。こういったイベントの濃さも、ウリの１つなのだ！



▶そして、夏といえば海……そして水着！　恋愛モノではお約束の選択肢もあるぞ。



▲キレイなお姉さんの運転する車でＧＯ！　こんな移動シーンですら、会話イベントがあったりするのだ。



◀夜は浜辺で花火大会。１日の間にいくつもイベントが用意されていて、本当に“濃い”のだ。



細かな演出もチェックしよう！

移動時や育成時には、画面にＳＤキャラのアニメが表示されるし、今回紹介したデートイベントではミニゲームを遊ぶことができる。単調になりがちな育成モノを飽きさせないためのこんな演出が、本作のポイントなのだ。



▶夏、海、水着とくれば、あとはビーチバレー（？）。しかもポリゴンだぞ。



◀会話中に女の子が髪をかき上げたり……といった細かい仕草にも注目しよう。

©ウィズ・システムサコム・ジーク・ソイツァーミュージック・エニックス 1998 ©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. 1998

対戦ACT

アドヴァンストV.G.2

前作からはるかにパワーアップした操作性とシステム、そしてV.G.大会の真意に迫るストーリー。新キャラも加わってますます熱い闘いが繰り広げられる!

9|23
▶¥5,800
▶ティジイエル
▶MC(1ブロック)
DS(AC非対応)
2P対戦可

火花を散らす女の闘いが再びPSで燃え上がる!



▶新キャラ3人に加えて、前作に登場したキャラにも新必殺技が追加され、スリリングな展開を繰り広げる。

ＰＣエンジン、ＳＦＣ、ＳＳそしてＰＳで人気を博した「アドヴァンストＶ.Ｇ.」の続編がついに登場。ファミレスのウェイトレスである女の子たちが、伝説の一等地と賞金をかけて制服で闘うというコンセプトはそのままに、新たに３人のキャラクターを追加。いっそうドラマティックな展開を見せるストーリーモードは、イベントシーンの一部にムービーを挿入する豪華さ。また、ガードキャンセルなど格闘ゲームには欠かせない要素を追加したシステムとより軽快になった操作性で、格闘部分でもスリリングな展開が楽しめるぞ。

New Face参上!



霧島恭子

霧島式柔術の３代目継承者。クールで無口な性格だが、人付き合いが悪いわけではない。見かけによらずパワー系キャラで、必殺技も当て身などの投げ技が多いのが特徴。ミニの和服がかわいい。

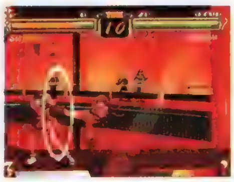


新条サキ

Ｖ.Ｇ.主催者である、謝華グループが特別に招待したシード選手。好きなものは「闘い」、嫌いなものは「弱者」と外見通りのサディスティックな性格で、対戦相手を再起不能にしてしまうこともたびたび。長いリーチと突進系の必殺技が特徴の攻撃型キャラだ。

▶新要素を駆使して勝利を手中に!

システム面における新要素として追加された「ガードキャンセル」と「空中ガード」。特にガードキャンセルが加わったことによって「攻められっぱなしでまったく手が出せない」状態の初心者にも形勢逆転のチャンスが与えられるようになったのだ。また、攻撃を加えたり、ガードすることで溜まるパワーゲージを消費することにより、通常の必殺技をパワーアップさせて発動させたり、大ダメージの超必殺技を放つことも可能になった。これら追加されたシステムの他、操作感覚も前作に比べて格段に向上し、連続技やガードキャンセルからのコンビネーションなど、自分なりの攻略法を見つけるのも楽しみの１つだ。



◀連続技で攻められてもガードキャンセルで形勢逆転!



▶通常必殺技もゲージを消費すればパワーアップ可能!

パワーアップ!



炸裂!!

▶今作にて明かされるV.G.の真意に迫る!!



NewFace

御剣珠緒

前大会で優勝した武内優香のファイトに憧れてV.G.参加を決意する弱冠14歳。元気一杯でまっすぐな性格。必殺技は優香と同じ系統のもの。

STORYモード

優香に憧れ、優香と闘うことを夢見る少女、御剣珠緒ちゃんが主人公。初参加の彼女を操作して大会を勝ち抜き、優勝を目指す…。ハズが、話はあらぬ方向に……。

第一話 史上最年少選手登場!

Ｖ.Ｇ.に参加するため、高校生だと偽ってバイトを始めた珠緒。その甲斐あって彼女の元にも招待状が届いた。



第二話 死滅した女

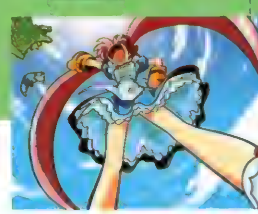
なんとか１回戦を勝ち抜いた珠緒。次の対戦相手は扇子片手にクラブでフィーバーしまくる結城綾子。普段は冷静な性格の彼女なんだけど…。我らが珠緒ちゃん「恐竜をリアルタイムで見てるみたい(要するに時代遅れってこと)」の一言で綾子の逆鱗に触れてしまう。綾子のプライドをかけた勝負が始まるのだった。珠緒ピーンチ!!



▶試合後、記念に綾子はジュリ扇を珠緒にプレゼント。でも、うれしくなさそう…。

第三話 大ピンチ! 封じられた必殺技!

３回戦進出を決め遊園地を散歩中の珠緒の前に現れた女の子。この女の子におだてられ、次の試合では必殺技を使わないと宣言。ところが、実はこの女の子、変装した次の対戦相手、楠真奈美だったのだ。またまたピンチ!





◀優香を追いかけてたどり着いたホテルで聡美と出会う。果たして優香は!?

第四話 邂逅、そして…

試合会場で見かけた、憧れの武内優香を追い、あるホテルを訪れた珠緒。ところが優香はそこにはおらず、代わりに現れたのは優香の親友、八島聡美だった…。



to be continued…

©TGL 1998



▼ついに家庭でも新幹線の運転が可能に！「秋田新幹線・こまち」の運転区間は秋田から大曲まで。運転手になりきって丁寧な運転を心がけよう。急停車などもってのほか！





▲前作同様、評価は減点方式を採用。ミスに応じて持ち点からポイントが引かれていくのだ。快速電車などの高速車輌が中心となった「2」では、前作とはまた違う攻略が必要だぞ。

SLG

電車でGO!2

アーケードで人気の「電車でGO!2高速編」が、新要素満載でPSに移植決定!

12月（予）
▶¥5,800（予）
▶タイトー
▶MC（ブロック数未定）、電車でGO!コントローラ

新たな路線で出発進行！

アーケードで人気の電車運転ＳＬＧ「電車でＧＯ！２高速編」がＰＳに移植されるぞ！　今回運転できるのは、アーケードでもおなじみの「秋田新幹線・こまち」、「北越急行・ほくほく線」、「京浜東北線」の３路線に、ＰＳ版オリジナルの「大阪環状線」を加えた４路線。また、「時刻表モード」なる新モードも追加される。これは、天候や運行時刻（朝や夜など）を自由に設定できるというもので、同じ路線でも条件を変えれば、まったく異なる環境での運行が楽しめるのだ。もちろん、「前作」の専用コントローラにも対応するぞ。

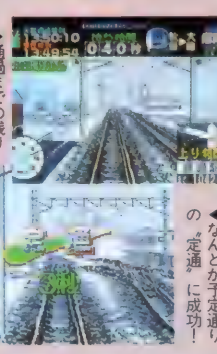


◀アーケードの操作感覚を完全再現。あの高速感がもうすぐ家庭でも楽しめる！

新要素"定時通過"でココが違う！

今回から新たに〝通過駅〟が登場。予定時刻通りに駅を通過できれば、ボーナスポイントが加算されるのだ。これが常に気を抜けない、絶妙のゲームバランスを生み出しているぞ！

▶通過までの残りタイムと距離が表示されるのだ。



◀なんとか予定通りの"定通"に成功！

SLG

カクテルハーモニー

圧巻のデータ量を誇る異色のカクテルSLG。極めればキミもカクテル通に!?

9/10
▶¥5,800（予）
▶アストロール
▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

これ１本にカクテルの全てが！

さまざまな種類のお酒やソフトドリンクを混ぜ合わせて、自分だけのオリジナルカクテルが作れる「カクテルハーモニー」。このソフトの最大の特徴は、膨大なデータベース！　100種以上のベースとなるお酒や、グラス、使用する道具などが、すべて実名で詳細に記録されているのだ。またお店でおなじみのカクテルも、400種類以上収録されていて、レシピも完璧！　ゲームはオリジナルカクテルの出来具合を競う「コンテストモード」や、女性をバーに誘う「ストーリーモード」などに分かれていて、目的（？）に応じた楽しみ方ができるぞ!!「プラクティスモード」もあり、全くの初心者でも、１から学ぶことが可能だ。

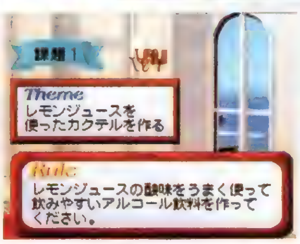




▶調合比率は最小で１ダッシュ（２、３滴の量）まで選択可能。さじ加減は自由自在なのだ！



▲カクテルを作って大人の世界を満喫しよう。ただし実際にお酒を飲むのは20才になってから。



◀「コンテストモード」では、いかに課題条件に合ったカクテルを作れるかが問われるぞ。

データベースとしても文句なしの一級品！

このゲームに収録されているカクテルや、ベースとなるお酒のデータはすべて本物。載っている通りに材料を混ぜ合わせれば、本当にそのカクテルができるのだ。これを教科書にすれば、本物のバーテンダーにもなれる!?

▶作り方からその由来までを、丁寧に説明。読むだけで勉強になるぞ！





◀カクテルを入れるグラスだけでも、こんなに種類があるって知ってた!?

©TAITO CORP.1996,1998　©1998 ASTROLLCO.,LTD

AVG

アナザー・マインド

"心の中の、もう1人の誰か"になって、主人公の葉山 瞳とともにストーリーを体験する実写AVG『アナザー・マインド』。その画期的なゲームシステムに迫る!

秋予定
▶価格未定
▶スクウェア
▶MC(1ブロック)

●●注目の実写AVG・最新情報!!●●



スクウェアの新作「アナザー・マインド」は、主人公の葉山瞳とプレイヤーの対話を軸に物語が展開するという、独特の手法を取り入れた実写AVGだ。前回はゲームの一番の特徴"ダイアローグシステム"について解説したけど、今号では新たに公開された2つのシステムと、物語を彩る登場人物を紹介! システムと物語の両面から魅力に迫るぞ。



◀瞳をとりまく登場人物が公開されたことで、物語の内容が見えてきたぞ。

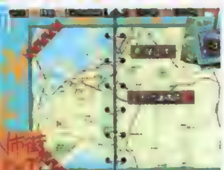
主人公・葉山 瞳
(俳優・松下 恵[まつした めぐみ])

気弱そうに見えて、芯はしっかりした女子高生。交通事故のあと、自分の意識に別の人間の精神(=プレイヤー)が入り込んでしまう。

新情報①/手帳メニューシステム

"手帳メニューシステム"とは、瞳が持っている手帳を見ることで、さまざまな情報を確認できるというもの。手帳は基本的に、ゲーム中のいつでも見ることが可能だぞ。

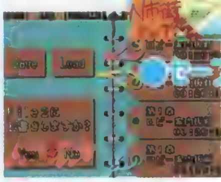
●マップ画面


▶瞳の現在地と、行ったことがある場所の地名(建物名)が表示される。

●アドレス画面


◀ゲーム中に瞳が知り合った登場人物たちの、個人情報を見ることができる。それぞれの人物に対する、瞳のコメントも読めるのだ。

●セーブ&ロード画面



◀セーブした場所やプレイ時間など、ロード時に便利な情報を細かく表示。

新情報②/ニューロリンクインジケーター

ココに注目!



▶このマークが出たら、対話が始まるのだ。

単語の組み合わせで文章を構成し、瞳と対話するダイアローグシステム。このシステムの発動を知らせる合図が、ここで紹介するニューロリンクインジケーターだ。


▲図書館で過去の新聞を調べる瞳。かなり嫌気がさしている様子だ。


▲瞳がプレイヤーに助けを求め、対話が始まる。画面右下に注目。


▲対話中はずっと、インジケーターが表示されている。

個性的な登場人物たち

物語にかかわってくる登場人物たちは、瞳の同級生から刑事まで、性格も職業も十人十色。それぞれを演じる豪華キャストにも注目だ!



瞳の親友・高木 真理子
(俳優・横山 夏海[よこやま なつみ])

◀瞳の親友。性格は明るく、天真爛漫。いつも瞳と一緒に行動している。



ベテラン刑事・鳴海 健一
(俳優・山下 真司[やました しんじ])

▶行動派のベテラン刑事。通称ルミさん。おおらかな性格の、頼れる人物。



若手刑事・猿渡 純
(俳優・松永 博史[まつなが ひろし])

◀慎重派で無口ながら、情熱を胸に秘める若手刑事。空想家という意外な一面も。



フリーライター・明円 輝夫
(俳優・高知 東生[たかち のぼる])

▶事件があるところ真っ先にかけつけるフリーライター。お調子者だが実際は…。



サイコセラピスト・向井 夏子
(俳優・伊藤 かずえ[いとう かずえ])

◀心の病を解決するサイコセラピスト。さっぱりした性格のハキハキした女性。



医学博士・桐原 育生
(俳優・寛 利夫[かけい としお])

▶優れた頭脳と冷静な判断力を持つ医学博士。感情を滅多に表に出さない。

 ©スクウェア Character Photo By Yoshikazu Yagishita ※画面は開発中のものです。

風の丘公園にて

AVG

4人の魅力的な美少女と綴るサウンドノベル形式の学園ラブストーリー。

9/3	▶¥5,800
	▶テクノソフト
	▶MC(1ブロック)

恋はタイミングが大事！ キミに見切れるかな？

4人のヒロインから1人を選んでその女の子との恋愛模様を楽しむ、サウンドノベル形式のＡＶＧ。ヒロインとの会話では選んだ選択肢の内容だけでなく、決定までにかかった時間によって反応が変化する「リアルタイムリアクション」を採用。また、ヒロインのプロフィールを記録する「プロフィールノート」は開始時には明かされていない彼女たちのプロフィールをゲーム中に聞き出すことによって記録していくのだ。これらのシステムにより今までのＡＶＧにない楽しみ方ができそう。


▲思わず息を飲む超高画質ＣＧ。イベントシーンはダイアリーモードで回想することができる。


▲スタート時に選択した女の子がヒロインになるシステム。面倒な攻略を考えずに、純粋にストーリーを楽しめる。


◀選択肢を決定するまでの時間によっても女の子のリアクションに違いが出ることもある。


▶プロフィールノートは、ゲーム中に女の子たちから聞くなどして情報を入手しないと埋まらない。

Parlor! PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム

SLG

超人気CR機「CRモーレツ原始人T」をひっさげて、「パーラー」シリーズが帰ってきた!!

10月下旬	▶¥5,200
	▶日本テレネット
	▶MC(1ブロック)

実機の攻略&研究にオススメの本格派！


▲「モーレツ原始人」の特徴である液晶画面。火山の爆発で、大当たりの期待度もわかる。

人気＆話題のパチンコ台を収録して好評を博した「パーラー」シリーズ。今作では、現在好評稼働中の「ＣＲモーレツ原始人Ｔ」と、吉本のメンバーが登場することで話題をさらった「ＣＲ寛平笑劇場Ｖ５」の２作品が収録されている。前作で好評だったイベントモードや研究モードなど各種ゲームモードも充実。今回はさらに、サウンド面の強化も図られており、「軍艦マーチ」や「大当たりの放送」など、豊富な店内放送でホールの臨場感をバッチリ再現しているぞ。


◀もちろん釘の微調整も可能。さらに風車釘の調整も可能になった。

▶ジミー大西やアホの坂田など、豪華芸人が多数出演。見た目も派手で楽しいぞ。



▲設定された金額を集めることが目標となる「イベントモード」。店員や他の客との会話から当たりやすい台の情報を入手しよう。

CARDINAL SYN

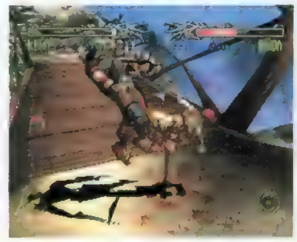
対戦ACT

武器を手に闘う、ファンタジー格闘ACT 世界をその手に掴むため敵を倒せ！

10/29	▶¥5,800
	▶Spike
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

世界の覇権をかけて、武器を取れ！

素手だけでなく剣や斧など武器を手にして闘うことができる格闘ＡＣＴ。360°自在に動き回れるステージは、つり橋など高低差のある場所や、トロッコが走り抜ける坑道などトラップ要素を含んだ場所もあるぞ。もちろんそうしたステージ上のオブジェによっても対戦相手にダメージを与える事ができるので、有効に活用して大ダメージを狙おう。


◀ステージ内のトラップや、ハデな演出も魅力だ！

毎日猫曜日

SLG

まさしく猫！ リアリティを追求したバーチャルペット育成ゲームだ！

9/3	▶¥5,800
	▶バンダイ
	▶MC(2ブロック)

気まぐれ猫と過ごしませんか？

街角で拾ったり、ペットショップで手に入れた仔猫を自分の部屋で育てるバーチャルペット育成ＳＬＧ。声をかけたり、アイテムを使ってじゃらしたりして猫とコミュニケーションを取り、しつけていくのだ。ちゃんと、世話をしないと猫が病気になる、家出するなどのトラブルが発生するのだ。また、メモリーカードで友だちと猫の交換もできるぞ。


◀猫をお見合いさせて、仔猫を生ませることもできる。

1on1

ACT

「SLAM DUNK」原作者の井上雄彦氏キャラデザの1対1対戦バスケットボールゲーム登場！

11月(予)	▶¥5,800
	▶ジョルダン
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

多彩なテクニックでクールにダンクシュート！

今までのバスケットボールの概念を覆す、１対１の対戦格闘バスケットボールゲームが登場。井上雄彦氏描く個性的なキャラクターを操り、バスケ勝負を勝ち抜くのだ！ 従来のバスケゲームに見られるような基本操作の他に、対戦ＡＣＴのようなコマンド入力によりカットインやブロック、ダンクシュートと言った多彩なテクニックが使用可能になった。


◀１対１の勝負だけに、一瞬でも気を抜くとあっさり……。

ルナティックドーンIII

RPG

パソコンで好評を博した、冒険者としての人生を楽しむRPGの第3弾がPSに登場！

12月(予)	▶¥5,800
	▶アートディンク
	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

自由な冒険＋旅の楽しさ＝ルナティックドーン

確立されたストーリーが一切存在せず、用意されたファンタジー世界でプレイヤーが自由に冒険するＲＰＧ『ルナティックドーン』。無限に存在する小さなシナリオを自由に選択しながらプレイヤーだけの目的を見つけていくコンセプトはそのままに、ＰＳ版ではミュージックＣＤなどで舞台となる平行世界を呼び出し、そこに冒険しに行くこともできるのだ。


◀人間以外の生物との会話から貴重な情報がきけるかも？

©1998 Tecnosoft CO.,Ltd ©TOYOMARU©DAIICHI©KONAMI/TELENET JAPAN1998©1997 Sony Computer Entertainment AmericaInc.
©BANDAI 1998©1998 1998JORUDAN.CO,.Ltd©I.T.PLANNING©1998 ARTDINK.All Rights Reserved.

SPG

リベログランデ

リアルな操作感覚が、従来のサッカーゲームの常識をくつがえす！
今回は個人技とコンビネーションプレイの魅力を徹底チェックなのだ！

11月(予)
▶価格未定
▶ナムコ
▶MC(ブロック数未定)
DS(AC非対応)
2P対戦可

臨場感バツグンの1人称視点サッカー登場！

「リベログランデ」は、常に１人の選手を操作し続ける新感覚のサッカーゲーム。見下ろし視点の画面が主流だった今までのサッカーゲームとは違い、選手自身から見た１人称の視点が大きな特徴だ。これによって、自分の力のみでゴールまでドリブルしたり、フェイントで敵の追撃を切り抜けたりといった、ダイナミックなプレイが可能。画面分割による２Ｐ対戦や協力プレイも楽しめるので、友だちとのコンビネーションプレイでゴールを狙う、なんてこともできてしまうのだ。リアルさを追求したこのゲームで、サッカーの面白さを存分に味わってほしい。



▲選択できるチームは32カ国。使用する選手を選んでから、その選手が所属する国を選ぶユニークなシステムになっている。

キミの分身を選択せよ！

プレイヤーは、国籍や能力の異なる選手たちの中から１人を選んで操作することになる。用意されているキャラクターは、足の速い選手やキック力の強い選手など様々だが、どの選手を選んでも背番号は10番だ。キミのプレイスタイルに応じて、個性豊かなキャラクターが思い通りにフィールドを駆け回るぞ。



個性豊かなキャラクターたち!!

Check Point 1 ダイナミックな個人技をキメろ!!



１人称視点の「リベログランデ」だからこそ可能になったのが、華麗な個人技の数々だ。同じボタンを操作しても、ボールの位置やタイミングによって、選手の動きは様々に変化する。従来のサッカーゲームでは不可能だった、リフティングやヒールリフトなどのスーパープレイを、簡単操作で繰り出すことができるのだ。モーションキャプチャーを採用しているため、動きのリアルさも圧倒的だぞ。

フェイントパス

▼真正面を敵のディフェンス２人に阻まれた！　ここは左へパスすると見せかけて…。



◀反対方向へパス！　敵の２人は体勢を崩し、こちらが有利に。

ヒールリフト

▼敵の選手が迫ってきたら、かかとでボールを引っかけて頭上を通過させよう。



◀これで敵のディフェンスを見事に突破。トリッキーな技だけに、決まったときの快感も大きい。

オーバーヘッドキック

▲▶センタリングで上がったボールにタイミングを合わせ…。



▶飛び上がってシュート！　憧れのオーバーヘッドキックをキミの操作で華麗に決めろ！

Check Point 2 コンビネーションプレイで敵陣突破!!



従来のサッカーゲームはチーム全体を操作していたため、パスを出すのも受け取るのもプレイヤーが１人で行っていた。しかし『リベログランデ』は、操作するキャラが１人だけなので、コンビネーションプレイが非常にリアル。味方に対してパスやシュートの指示を出すなど、試合全体を組み立てる力が必要とされるのだ。チームメイトとの連携を見事決めたときには、今までにない達成感を味わえるはずだぞ。

ワンツーパス

◀右サイドにいる味方にロングパスを出すとワンツーで戻してくれる。すぐに左へ走ろう。



▶戻ってきたボールを受け取って、そのままドリブル！　敵を翻弄しつつゴールを目指せ。

 ©㈱ナムコ

猫侍

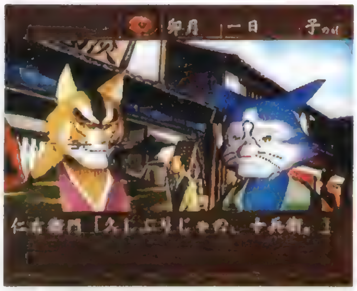
AVG

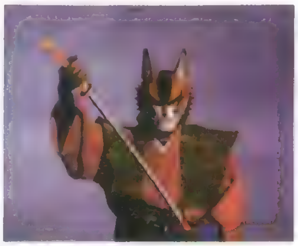
猫たちが主役の、一風変わったAVG。孤高の剣豪、"弟斬"十兵衛・見参！

9月下旬
▶¥6,300(CD3枚組)
▶ヒューマン
▶MC(2ブロック)

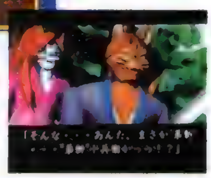
浮世の悪を猫が斬る、異色のAVG

この「猫侍」は、本格時代劇の世界観で、人語を解する猫又たちの活躍を描くＡＶＧだ。選択肢によるシナリオ分岐が豊富で、遊ぶたびに違う展開が楽しめる。またシナリオの要所で効果的に挿入される美麗なムービーでは、十兵衛役の岸野幸正氏を始め、半場友恵さんほか豪華な声優陣が熱演。さらにストーリーを盛り上げるぞ。ムービーシーンでは敵が襲いかかって来ることもある。タイミングよく✚キーを操作して、スリリングかつ迫力満点のバトルを楽しもう！


▲江戸時代を舞台に、猫たちの活躍が描かれる。会話シーンでは表情もくるくる動く。


▲孤高の猫剣士、"弟斬(おとぎり)"十兵衛。その腕前は、知らぬ猫のないほどのものだ。


◀30種以上も用意されたミニゲームでちょっと一息。写真はシンプルなルールで楽しめる"釣り"。


▶イベントシーンではムービーが展開。"弟斬"の肩書きに秘められた十兵衛の過去とは？

キャプテンコマンドー

ACT

アーケードで好評を博したACT。多人数プレイで犯罪超人の野望を砕け！

9|17
▶¥4,800
▶NEW
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、3P同時プレイ可

悪の陰謀を粉砕する爽快ACT!!

アーケードで好評を博した名作が、満を持してＰＳに登場。カプコンのお家芸とも言える横スクロールＡＣＴの醍醐味が、忠実に移植されているぞ。ボタン連打でカンタンに繰り出せる連続技と、キャラクターごとに用意された豊富なアクションを駆使して全９ステージを戦い抜こう。行く手を阻む犯罪超人をなぎ倒し、宇宙に平和を取り戻せ！


◀みんなでワイワイ楽しめる多人数プレイも、もちろん可能だ。

STREET BOARDERS

SPG

実際のプレイスポットをもとに作成されたコースを駆け抜け、高得点を目指せ！

10|22
▶¥5,800
▶マイクロキャビン
▶MC(1ブロック)

スケボーの楽しさを満喫できるSPG

「STREET BOARDERS」は、ストリートの雰囲気いっぱいのコースを、制限時間内に駆け抜けるゲームだ。スケボーならではのエアアクションも豊富に用意されており、レースを勝ち抜くことで少しずつ高度な技を使えるようになるぞ。レースを勝ち抜いていくパークモードと、ひたすらテクニックを追求するストリートモードで、完全制覇を目指そう。


◀空中でのエアアクションは実に多彩。高得点を目指そう。

時空探偵DD2〜叛逆のアプサラル〜

AVG

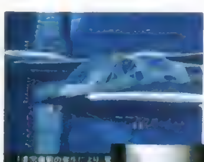
深い考証と個性的なキャラクターが織りなす、時空を超えるストーリーが魅力のAVG

発売中
▶¥6,800(CD2枚組)
▶アスキー
▶MC(1ブロック)

本格AVG、待望の第2弾！


▲前作の２年前、まだ幼さの残る霧姫との出会い。今回の事件を通じて、２人は信頼を深める。

独特の世界観で見るものを引き付ける、ドラマチックＡＶＧに第２弾が登場。シナリオは、前作に引き続き人気作家の園田英樹氏だぞ。今回の舞台は西暦2236年の東京から紀元前の中国、果ては時空の狭間へと広がる。前作で謎のままだった雷蔵が時空探偵を始めたいきさつや、相棒の霧姫との出会いも描かれるのだ。そのストーリーを、さらに楽しませてくれるのがシンプルなシステム。マップ画面を移動すると自動的にイベントが発生するので、映画を観るように楽しめるのだ。


◀独特の世界観を、ハイクオリティのムービーが盛り上げる。


▶捜査シーンでは、画面内でピントの合ったものを調べていく。



▲マップ画面を歩いていると、自動的にイベントが発生する。むしろ物語を「発見」していく感覚に近い。

MONSTERSEED(モンスターシード)

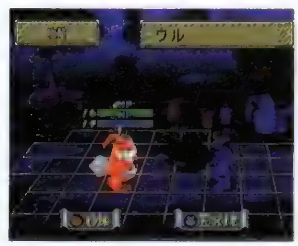
RPG

1つのタマゴから生まれるモンスターは、1種とは限らない！ 斬新なRPGだ

11|5(予)
▶¥5,800
▶サンソフト
▶MC(1ブロック)、2P対戦可

タマゴを集めて、育ててバトル！

卵からふ化するさまざまなモンスターを育て、最強のルーラー(支配者)を目指すRPG。最大の魅力であるモンスター同士の戦闘は、ポイント制を導入したタクティカルバトルで行われる。戦闘中の行動はモンスターの性格ごとに異なるので、生意気だと言うことを聞かない場合も？もちろん育てたモンスターのデータを持ち寄って、対戦させることも可能だぞ。


◀ふ化の条件をいろいろ試して、強力なモンスターを生み出そう。

バトル昆虫伝

S・RPG

妖精と会話できる心優しい少年が、逃げ出した昆虫を探し求めるRPG

冬予定
▶価格未定
▶ジャレコ
▶対応周辺機器未定

カブトやクワガタが迫真のバトル！

「世界昆虫展」から逃げ出してしまった昆虫たちを集めるため、妖精と一緒に冒険の旅に出るＲＰＧ。町で情報を集めたら、山や河原などのマップに移動して目標の昆虫を追跡しよう。ゲーム中にはカブトムシやクワガタを始めとした80種類以上の昆虫が登場し、戦闘シーンで迫力満点のバトルを繰り広げる。夏休みの40日間で、全ての昆虫を捕まえよう！



◀戦闘シーンは迫力のポリゴンで構成。レア昆虫をゲットしろ！

ⒸHUMAN1998ⒸNew Corporation 1998, ⒸCAPCOM 1991Ⓒ1998 MICROCABINⒸ1998 ASCII Corp.／System Sacom／Hideki SonodaⒸ1998 SUNSOFTⒸ1998エヌケーシステムⒸ1998 JALECO LTD. ※画面は開発中のものです。

桃太郎伝説

RPG

さまざまなハードで根強い人気を誇るRPGが、装いも新たに登場だ

年末予定 ▶価格未定 ▶ハドソン ▶MC(ブロック数未定)

桃から生まれた正義と勇気！

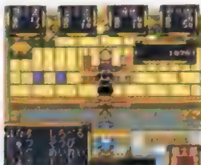
誰でも知っている昔話をもとにした、心温まるストーリーのRPG「桃太郎伝説」。その最新作がパワーアップされてPSに登場だ。シンプルながらも練り込まれたシステムで、初心者からベテランまで楽しめるぞ。お供のサル、キジ、犬をはじめ、浦島や金太郎などおなじみのキャラたちはもちろん、なんとあのキングボンビーまで登場。このゲームでも、プレイヤーの行く手をいやらしく阻むに違いない。シリーズ恒例の、抱腹絶倒ギャグも全編に散りばめられているぞ。



▲フィールドのグラフィックも一新。知る人ぞ知るアホの木文字も、もちろん登場するぞ。



▲懐かしさすら感じられる、「桃伝」シリーズの世界観。日本人ならではのイベントがめじろ押しなのだ。



◀純和風で統一された街中の雰囲気。情報収集やアイテムの売買なども、一味違った印象を受ける。



▶オーソドックスなシステムで、気楽に遊べる。PSオリジナル要素が気になるところだ。

The Legend of Heroes Ⅳ 朱紅い雫

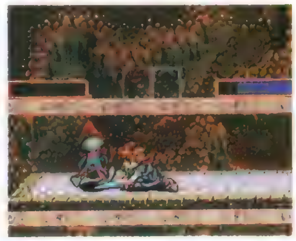
RPG

パソコン版で人気のシリーズがPSに登場。さまざまな新要素でさらにグレードアップだ

発売中 ▶¥5,800 ▶GMF ▶MC(1ブロック)

自由度の高いゲーム展開が魅力！

パソコンで好評を得た、日本ファルコムの本格RPG「朱紅い雫」が移植されたぞ。自由度の高さを楽しめる「オープンシナリオ」は健在で、斡旋所から紹介されるイベントの総数は100以上！ 猫捜しから魔物退治まで豊富に用意されている。また主人公の初期パラメータ(魔法の系統や突出した能力)は、ゲーム開始時のイベントで決定する。成長の仕方も自由なのだ。



◀戦闘シーンではアニメーションでバトルが展開するぞ。

サイレントメビウスCASE：TITANIC

AVG

根強いファンを持つ麻宮騎亜の、近未来サイバーパンクコミックがAVGで楽しめる！

10月(予) ▶¥5,800(予) ▶ガイナックス ▶MC(1ブロック)

人気コミックのAVGがついに登場！

東京の夜空に突如浮かび上がった豪華客船、タイタニック号が舞台のAVG。プレイヤーはケンブリッジ大より派遣された考古学者となって、対妖魔特殊警察「AMP」とともに数々の謎に挑むことになる。ゲームはコマンド選択式で進行し、妖魔との戦闘ではグラビトンなどおなじみの武器も使用できる。もちろん好評の豪華声優陣も健在だぞ。



◀麻宮騎亜氏の原作を忠実に再現した、グラフィックが魅力だ。

NEWS 新作ソフトニュース 粒揃いの最新情報をお届け！

さあ今回も耳寄りな情報がめじろ押しだ。最初に紹介するのはリアルなサーキット走行が楽しい「アドバンレーシング」。プロのレースチーム「ADVAN」の協力で、マシンの挙動やエンジン音などを臨場感たっぷりに再現。「ストライカーズ1945Ⅱ」は、アーケードで好評だった縦スクロールSTGの移植作。6種の中から自機を選び、ため撃ちやボンバーで敵を蹴散らそう。「エキサイティング バス」は、河口湖をなど実在の湖で本格的なバスフィッシングが楽しめるSPG。ヒットしたバスの水中での動きが、ポリゴンで挿入される演出が印象的。2P対戦も可能だ。「上海 真的武勇」は、完成されたシステムでじっくりと楽しめるPZG。2P対戦モードや、牌が立体的に積み上げられた新モードを搭載。



アドバンレーシングより

アドバンレーシング

▶未定 ▶RCG ▶アトラス ▶価格未定



◀最大16台が参加する激しいレース展開。コース攻略だけでなく、競り合いが勝敗を左右するのだ。

エキサイティング バス

▶10/1(予) ▶SPG ▶コナミ ▶¥5,800



◀遊べるポイントは河口湖のほかにも、琵琶湖や霞ケ浦など。制限時間内により大きいバスを釣り上げよう。

ストライカーズ1945Ⅱ

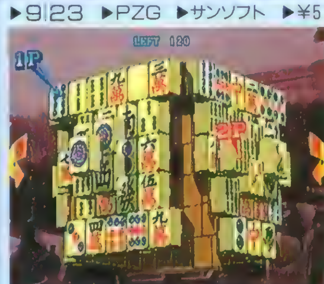
▶10/22 ▶STG ▶彩京 ▶¥5,800



◀敵に弾を撃ち込むことで3段階にパワーアップする「ため撃ち」と大迫力のボムは、機体ごとに異なる。

上海 真的武勇

▶9/23 ▶PZG ▶サンソフト ▶¥5,800



◀新モード「楼閣上海」。立方体を回転させながら、4面に積み上げられた牌を消していこう。

©1998 HUDSON SOFT©1998 GMF©1996 Falcom Co.©スタジオトロン/角川書店©1990-1998GAINAX ©ATLUS 1998©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.©1997 1998 PSIKYO©Shanghai is a registered trademark, and Shanghi：Matekibuyu is a trademark of Activision, Inc.©1998 Activision.All right reserved.※画面は開発中のものです。

SKI AIR MIX

スキーエアミックス

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

NEXT WAVE

真夏の暑さを吹き飛ばす、スキーゲーム！

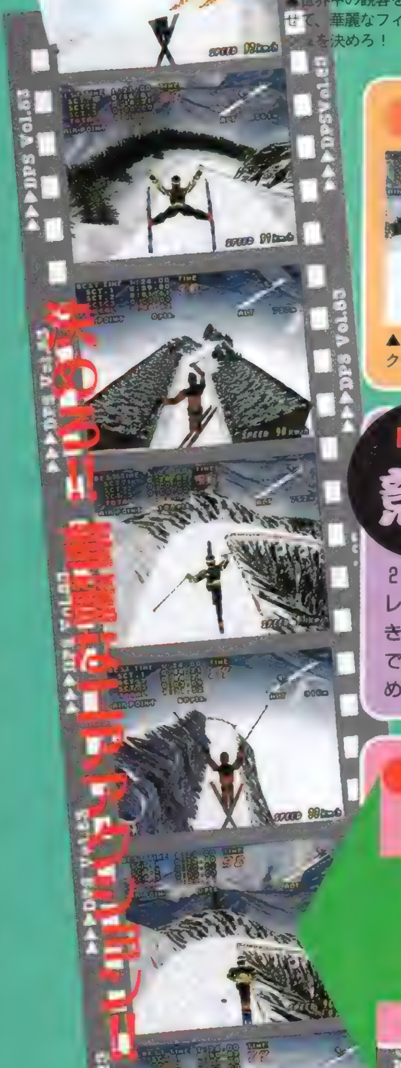


▲世界中の観客を湧かせて、華麗なフィニッシュを決めろ！

▼コース上でミスをしたときはブルブル振動！　デュアルショック対応なので、臨場感ある雪上バトルが楽しめるのだ。



スピードスキーの爽快さと、ダイナミックな空中演技の魅力が一度に味わえる「スキーエアミックス」。プレイヤーはキャラとスキー板を選択して、スケーティングからエッジターンなど、さまざまなテクニックを駆使し、ゴールまでのタイムスピードとエア（空中演技）のアクションポイントを競うのだ。オーストリア、スイス、カナダなど、さまざまな特徴を持った世界中のコースで、白熱の雪上バトルが楽しめるぞ。今回は、このゲームの３つの魅力にスポットを当てて紹介する。



POINT 1 速

テクニックを駆使して、雪上を走る風となれ!!



▲〝コブ〟などもテクニックで難なくクリア！

▼スキー板との組み合わせでキャラの特徴も変化する。



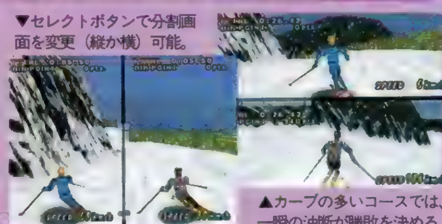
危険な〝コブ〟が多いなど、さまざまな特徴を持ったコースが登場する。✚キーとボタンの組み合わせで変化するテクニックを使い分け、コースに課せられたハードルをクリアしよう。

POINT 2 競

対戦モードで友だちと熱い勝負を楽しもう！

バーサスモードでは、画面分割による２人同時対戦が可能。１人プレイ（アルペンモード）のときと同じルールで、ゴールまでのタイムと、それまでに決めたエアの得点を競う。

▼セレクトボタンで分割画面を変更（縦か横）可能。



▲カーブの多いコースでは、一瞬の油断が勝敗を決める。

POINT 3 技

技の組み合わせで高得点をゲットせよ！



コースの途中にあるジャンプポイントでは、エアを決める。タイミングよくボタンを入力すれば、スプレッドからコザックなど連続してエアを決めることができるぞ。

◀連続してエアを決めることができれば、高得点を取得することができる。

今回のネクストは？

今回のネクストでは、スピードスキーと、エア（空中演技）の２つの競技が同時に楽しめる『スキーエアミックス』を大紹介。この夏、スピード、テクニック、バトルの、三位一体のパフォーマンスが味わえるこのゲームで、白熱の雪上バトルを楽しんでみては？

SKI AIR MIX
スキーエアミックス
■発売中　■SPG　■キッド　■¥4,800

©1998 KID

君を待つ520人の英雄。

歴史シミュレーションゲーム

三國志

第6のドラマ、プレイステーションへ。

自らの夢を語り、局面に応じて意見を主張する武将たち――――
今、興亡のドラマが、あざやかに幕を上げる。広大な大陸を活かした戦術の枠。プレイにより変化する長期イベント。シリーズ最大のテーマ<天・地・人>が、三國志の進化を一気に加速する。

10月8日発売予定 9,800円(予価)


KOEI
20th Anniversary
VI
BOOKS
攻略本 三國志VI ハイパーガイドブック【攻略編】【データ編】◆各本体:1,200円
小説 超・三國志 上 中 下
歴史ポケットシリーズ 三国志武将列伝 周瑜伝 上 下 8月下旬発売
爆笑三国志 ①~④ ◆各本体:570円
PlayStation
NO RESALE
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです
株式会社 光栄
TEL.045-561-6861


KOEI®
20th Anniversary
20周年記念特別作品
ドラマチックがやってくるぞ。
種牡馬・レースなどは最新データを使ってるぞよ!
手近な短期目標も設定できるのじゃ!
ライバル馬主と熱い闘いのドラマよ!
オリジナル種牡馬で独自の血統構築だ!
Winning Post 3®
ウイニングポスト
プログラム'98
競馬シミュレーションゲーム
さらに
血統づくりがスゴ面白い!
プレイヤー独自の血統で、なみいる大種牡馬の仔たちと戦う――ブラッドスポーツとしてのロマンここにあり!ライバル馬主との闘い、短期目標の設定、育成・調教の強化、各種データの最新化などなど、競馬ゲームの決定版"ウイポ3"がググーンとパワーアップして新登場!
10月1日 発売予定 6,800円
CGデザイナー募集
[特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします]
※CG開発機材:SGI インディゴIIインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310
●資格／1 専門卒以上22〜36歳位 2 実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('97実績7.35カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎履歴書及び職務経歴書、作品(5点以内)を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。作品は選考後ご返却いたします。秘密厳守、厘不返。不明な点は担当者までお問い合わせください。
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課DP係 TEL.045-564-3111(直) 担当:兵土(ひょうど)・児玉



いまこそ戦いのとき。
信長が吠える。
曹操が攻める。
成吉思汗が駆ける。
天下統一へと導く、有名合戦をリアルに再現。
戦場マップを中心に、総勢約150人の登場人物が繰り広げる戦闘の数々。「桶狭間の合戦」「稲葉山城攻略戦」「長篠の合戦」など、プレーヤー次第で史実通りの名場面が展開。信長、絢爛たる生涯を活写したSLG。
9/23発売予定
●6,800円
20th Anniversary
英傑伝シリーズ
織田信長伝
チンギス・ハーンの生涯を題材にした
12世紀モンゴル高原の群雄か、13世紀ユーラシア世界の有力国王か、シナリオは2種類。
血縁を広げ、他国に遠征。多彩な部隊を率い、戦術の限りを尽くせ!
歴史シミュレーションゲーム
蒼き狼と白き牝鹿®
元朝秘史
9/17発売予定
●6,800円
三国時代の人間ドラマが、今甦る!
「計略」の要素を取り入れ、権謀術数が渦巻く三国絵巻をリアルに展開。一騎討ち・伏兵・火計・突撃など、
中国全41都市を支配下に掌握、真の勝者を目指せ!
歴史シミュレーションゲーム
三國志II
アナログコントローラ SCPH-1200 DUAL SHOCK™ 対応
9/23発売予定
●5,800円
※画面写真は開発中の物です
光栄のプレイステーション ザ ベスト版
the Best
好評発売中
PlayStation the Best
競馬シミュレーションゲーム
WinningPost2 プログラム'96
●2,800円
歴史シミュレーションゲーム
三國志IV
●3,800円
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望・覇王伝
●2,800円
リコエイションゲーム
太閤立志伝II
●2,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■" " マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
NO RESALE
PlayStation
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。


KOEI
感動、快進撃。
光栄自信の名作ラインナップ。バリエーション豊富に勢揃い!
20周年記念作品 ネオロマンスゲーム
アンジェリーク デュエット
ライバル「ロザリア」でのプレイが可能に!
好評発売中 ●7,800円
二人の女王候補が帰ってきた!
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク デュエット プレミアムBOX
特製オルゴールもついたスペシャルバージョン!
好評発売中 ●9,800円
アンジェリーク デュエット
競馬シミュレーションゲーム 20周年記念特別作品
Winning Post3
一流の騎手やサラブレッドも実名で登場。「凱旋門賞」など、世界最高峰のレースに挑戦だ!
好評発売中 ●6,800円
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しています。
Winning Post3
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 将星録
同一マップ上で展開する内政と戦争。領土の繁栄も敵軍の姿も、すべてが眼前で展開。戦略と戦術の合戦絵巻!!
好評発売中 ●9,800円
驚異的な進化をとげ、ヒット記録更新中!
信長の野望 将星録
20周年記念特別作品
ENIGMA
ここに3人の主人公による3つの"旅"が始まる。謎の聖地で展開する冒険サスペンス。
好評発売中 ●6,800円
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しています。
究極のアクションアドベンチャー!
ENIGMA
ゲームボーイ版
20周年記念作品
ハラハラドキドキの大競走!!
もんすたあ★レース
話題のモンスター競走ゲーム!選手交代や特技の使用もOK!
通信対戦や、モンスターの交換・ミックスで最強チームを作ろう!
好評発売中 ●3,980円
光栄自慢の名作バラエティ!! 好評発売中
緻密なファンタジー世界が自在に変化する超硬派シミュレーションRPG。
ゼルドナーシルト Special
●6,800円
大陸統一のロマン広がる歴史SLG。
歴史シミュレーションゲーム
三國志V with パワーアップキット
●9,800円
戦史ifの興奮を味わえる超弩級SLG!
WWⅡゲーム
提督の決断Ⅲ with パワーアップキット
●9,800円
歴史上の人物と夢の対局!麻雀ソフトの決定版。
麻雀大会Ⅱ Special
●6,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
Nintendo GAME BOY
■ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
PlayStation
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

電撃攻略王

勇者を導く この一冊



好評発売中

STAR OCEAN THE SECOND STORY
スターオーシャン セカンドストーリー
完全攻略ガイド

電撃PlayStation特別編集
定価 本体950円+税

あのエニックスがはなつ話題の大作RPGを、電撃がとことん攻略！ 斬新なダブルヒーローシステムの徹底解析、2人のヒーロー別ストーリー紹介はもちろん、新戦闘システムF.R.Bもわかりやすく教えるぞ！ 冒険に役立つデータ満載、勇者必携のアイテムだ！

頼りになるのはやっぱり『電撃』！ 各巻好評発売中

電撃攻略ステーションEX II & III	電撃PlayStation特別編集	定価 本体各950円+税
鋼仁戦記 公式攻略ガイド	電撃PlayStation特別編集	定価 本体950円+税
バウンティ・ソード ダブルエッジ 公式攻略ガイド	電撃PlayStation特別編集	定価 本体950円+税
影牢～刻命館 真章～ 公式攻略ガイド	電撃PlayStation特別編集	定価 本体950円+税

©1998 tri-Ace, LINKS Minato Koio. ENIX

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

PlayStation

お父さん、パズルとボードで


●歴代キャラとも夢の共演!!●



●お気に入りの娘でプレイ!●



●ストーリーモードではシナリオも…●



落ちものパズルアクションゲーム

プリンセスメーカー ポケット大作戦®

プレイステーション用ゲームソフト　好評発売中　価格:4,800円(税別)



プリンセスメーカーシリーズの3人の娘たちが、今度はパズルゲームで夢の共演!もちろん個性あふれる名脇役達も多数出演します。ゲームのルールは落ちてくる宝石を配置しながら次々と消してゆく、というもの。従来の落ちものゲームにはない「奥・手前」という立体的な概念と、「ポケット」の存在でプリメシリーズファンばかりでなくパズルゲームファンも納得の一作!4種類のモードのなかにはミニシナリオ付きの「ストーリーモード」もありますから、お気に入りの娘でプレイしてみてください。


●"プリンセスメーカー2"の娘●

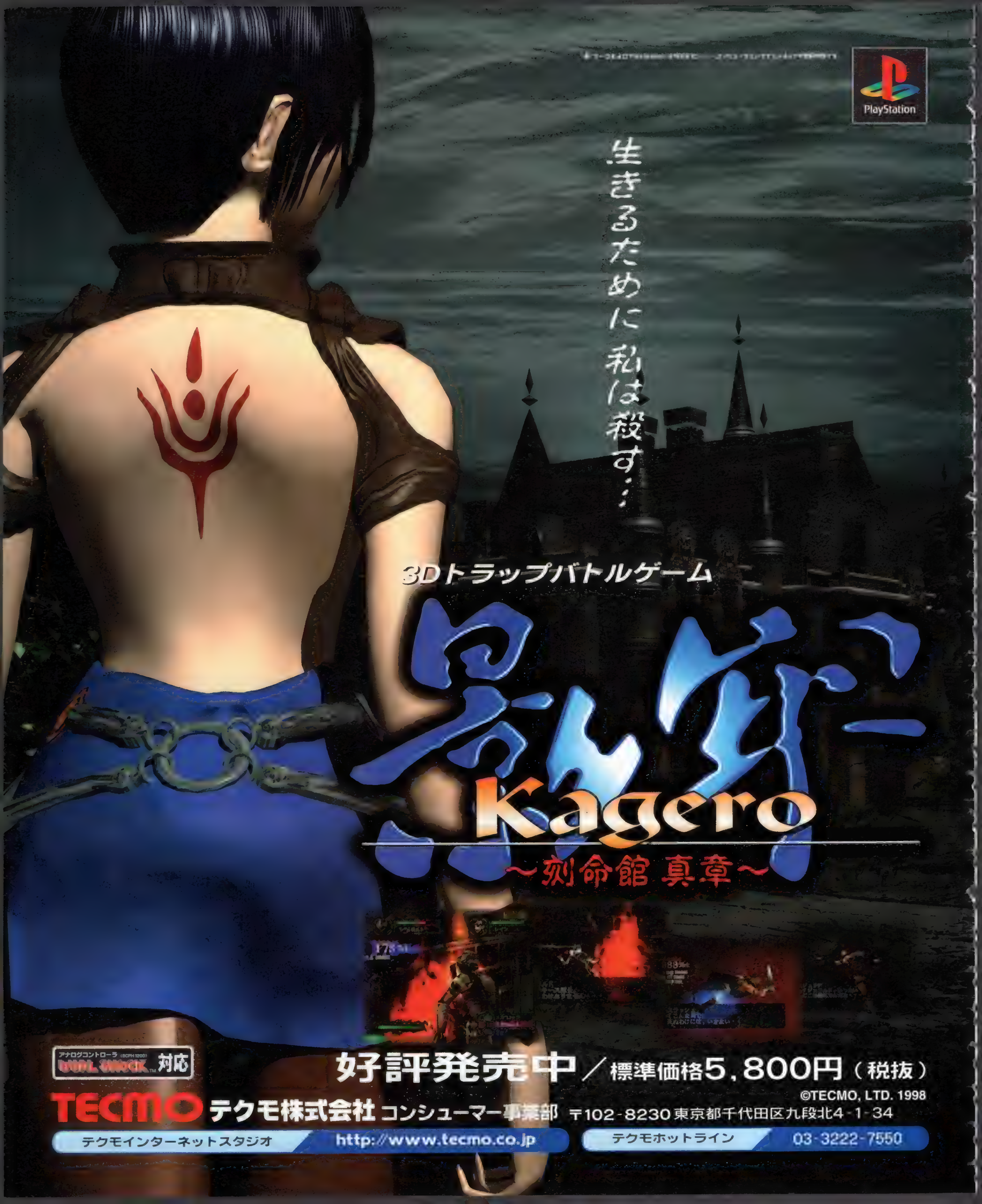

●"プリンセスメーカーゆめみる妖精"の娘●


●"プリンセスメーカー1"の娘●

「プリンセスメーカー」は(有)ナインライブスの登録商標です。　キャラクターデザイン:赤井孝美　＊ゲーム画面は開発中のものです。
「プリンセスメーカー　ポケット大作戦」及び「プリンセスメーカー　GO!GO!プリンセス」は(有)ナインライブスの商標です。　©1998 NINELIVES Inc.　©TAKARA CO.,LTD. 1995



あそんでね！
NINELIVES
対戦型ボードゲーム
プリンセスメーカー
Go!Go!プリンセス
プレイステーション用ゲームソフト　98年11月発売予定　価格:5,800円(税別)
"プリンセスメーカー2"の娘
"プリンセスメーカー1"の娘
"プリンセスメーカー Legend Of Another World"の娘
"プリンセスメーカー ゆめみる妖精"の娘
プリンセスメーカーシリーズの主人公達4人が、互いにプリンセスをめざして、王国中を駆け巡る、すごろくタイプのボードゲーム！
王様から発令されるクエストをこなせば憧れの王子様とデートができ、王子と親密度が最も高い娘がプリンセスになれます。娘だけではなく、シリーズのキャラクター達が天界・妖精界・人間界・魔界から大量に登場！
(総勢150人以上) もちろん、プリメならではの「武者修行」「お勉強」「アルバイト」「収穫祭」などの世界観や設定も十分に活かされています。
これが私？
なんだかてれちゃうな。
アイスボール
マリア・リンドバーグ
"キャッチ・ザ・プリンセス"
～娘たちから父へのプレゼント～
キャンペーン!!
「プリンセスメーカー ポケット大作戦」
(好評発売中　価格：4,800円)
「プリンセスメーカー GO!GO!プリンセス」
(98年11月発売予定　価格：5,800円)
上記の2つを両方御購入頂いた方には応募者全員にナインライブス特製グッズをプレゼント！
その「プレゼント」とは..
プリンセスメーカー壁掛けクロック
詳しくは両製品に同封されている案内をご覧ください。
娘たちばかりでなく
父と娘の思い出を彩る
たくさんのキャラが登場。
あの日、あの時の思い出が
時を刻む度に懐かしく、
そして鮮やかに蘇ります。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメントの商標です。
ナインライブスホームページ http://www.ninelives.co.jp/　(有) ナインライブス　〒180-0006　東京都武蔵野市中町2-6-5　アルファ武蔵野2　2F　TEL.0422-60-7057


PlayStation
生きるために私は殺す…
3Dトラップバトルゲーム
影牢
Kagero
～刻命館 真章～
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
好評発売中／標準価格5,800円（税抜）
©TECMO, LTD. 1998
TECMO テクモ株式会社 コンシューマー事業部 〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34
テクモインターネットスタジオ http://www.tecmo.co.jp
テクモホットライン 03-3222-7550


T&ESOFT
PlayStation
4人同時プレイ可能なRPG『Blaze&Blade』が
待望の新クエストを携えパワーアップして登場!
Blaze&Blade Busters
ブレイズ アンド ブレイド バスターズ
9月23日(水)発売
データ継承
前作『Blaze&Blade～Eternal Quest～』のデータを継承可能!
新シナリオ
変化に富んだ8つの新シナリオがキミを待ち受ける!
対戦モード
新モード・対戦専用の「バトルロイヤル」育てたキャラ同士で戦え!
新アイテム
道具屋の追加でアイテム収集も充実!
標準価格4,800円
©1998 T&E SOFT, Inc.
株式会社ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地 ホームページ http://www.tes.co.jp/
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
好評発売中
育てたキャラは『Busters』で使えるぞ!
マルチプレイRPGの決定版!
Blaze&Blade～Eternal Quest～
標準価格5,800円(税別)
お宝ゲットキャンペーン
特製メモリーカードケースが予約者全員に当たる!
予約キャンペーン実施中!(締切9/17)
NO RESALE

ずっと言えなかったことがあるんだ……

★今度はスペシャル版となって登場!!

- 都会からの転校生「山県南美」・元気娘「北条晶」の登場により、微妙に変わる人物関係。
- 新手紙システムの搭載により、よりリアルになった恋愛シミュレートシステム。
- 女の子ごとに恋愛イベントを追加、更に広がる「初恋ばれんたいん」ワールド。
- オープニングなど、アニメーションで表現することにより更に盛り上がるストーリー。
- システム面の改善により、テンポアップしたゲームシステム!!!







恋愛シミュレーションゲーム

初恋ばれんたいん SPECIAL

速報 あすか120% メガファイトトーナメント in高島平

1998.9月20日(日)

- 会場：新東京展示センター内（住所／東京都板橋区高島平 6-2-5）
- 交通：都営三田線新高島平駅徒歩２分
- 受付：午後 12：30 より受付開始予定
- イベント：「あすか120%」シリーズでサウンドを担当した与猫氏のコンサートも予定中!!

PlayStation

8月27日(木)発売予定

●標準価格5,800円(税抜) ●SLPS01452
●イラスト:羽原よしかづ ©1998 FamilySoft Co.,Ltd.

Family Soft

●お問い合わせ先:株式会社ファミリーソフト〒178-0063東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301号□ユーザー対応電話:03(3924)5435□FAX:03(3978)3498
※http://www.familysoft.co.jp/

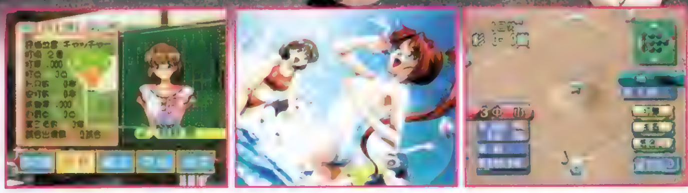
"PlayStation mark"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
女子プレステラーあらわる。
全日本女子プロレス
女王伝説
好評発売中!!
"プレイステーション初"女子プロレス3Dポリゴン格闘ゲーム登場!!
夢の対決、続々実現。
動きが本物、悲鳴が本物。
女のスーパーリアルファイト炸裂。
井上京子、下田美馬、三田英津子、チャパリータASARI、
アジャ・コング、玉田凛映、府川唯未、堀田祐美子、
豊田真奈美、井上貴子、前川久美子、その他2人、
総勢13人のレスラーが登場
株式会社 ティー・イー・エヌ研究所
ユーザーサポート 03-5467-3843 10:00~15:00 (土・日・祝祭日をのぞく)
©1998 ティー・イー・エヌ研究所/ホリ・クリエイティブ 協力:全日本女子プロレス/アルシオン/ネオ・レディース/ガイア ジャパン
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



ドキドキ プリティリーグ

DOKI DOKI PRETTY LEAGUE
熱血乙女青春記



恋愛はもちろん重要だけど、短い青春、それだけじゃ淋しくない？仲のいい友達と遊んだり、トラブルに巻込まれたり、日がなボールを追いかけたり…何気なくすごす一日でさえとっても大事なんだよね。
そして、何より夢を追いかけるのはとってもすばらしいことだと思う。
女子高校野球日本一。監督、一緒に夢をかなえようね!!



DOKI DOKI PRETTY LEAGUE

予約キャンペーン実施中

期間中にプレイステーション専用ソフト「ドキドキ プリティリーグ 熱血乙女青春記」を予約すると、生徒手帳カバーをプレゼント!!商品の初回生産分に封入されている生徒手帳とセットで手に入れよう!!

「DOKI DOKI PRETTY LEAGUE 熱血乙女青春記」
オープニング曲&TV-CM曲"乙女の心意気"収録

水野愛日デビューシングル発売決定!!
「ハードル／乙女の心意気」（両A面）
好評発売中!!　価格:定価1,020円
■発売元:パイオニアLDC（株）　品番:PIDA−1042
■販売元:パイオニアLDC（株）

もう少し待ってネ

1998年9月発売予定　CD-ROM 3枚組 予価 5,800円（税別）

©XING 1998

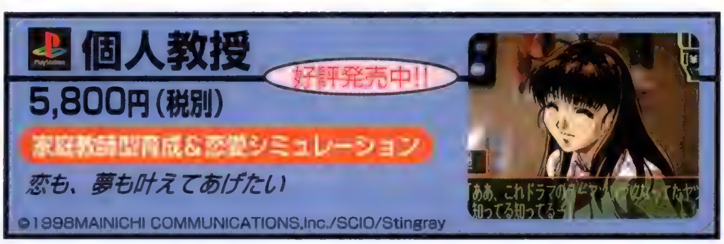
※一部予約を取扱っていない販売店もあります。また、実施時期が販売店により、異なる恐れがありますが、その際はご容赦ください。
※景品がなくなり次第終了させて頂きます。詳しくは、店頭までお申し付けください。

XING ENTERTAINMENT
株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108-0014 東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）お問い合わせは月〜金曜日の13:00〜18:00でお願いします。
http://www.xing.co.jp/

※この作品はフィクションです。作品内に登場する人物名・学校名・団体名・地方名などは架空のものであり、実在の物とは一切関係ありません。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。









"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル 出版事業部 TEL.03-3211-2568 [問い合わせ] ソフト事業開発課 TEL.03-3230-3758
http://www.pc.mycom.co.jp/soft

MYCOM
毎日コミュニケーションズ



PlayStation
星の丘学園学園祭
学園生活のステキな思い出、贈ります。
学園シミュレーションゲーム
10・22 発売予定
予価5,800円(税別)
星の丘学園物語
学園祭
キャンペーン実施中!
キャンペーン① 出張「学園祭」 ※このキャンペーンへのご応募は、学校(中学・高校・大学・専門学校)へ通っている方に限らせていただきます。
イベントコース
学園祭当日、ゲーム中に登場する声優さん1名がおじゃまします。司会との楽しいトークショウで盛り上がることまちがいなし! さらには特製パネル(B1サイズ)もプレゼント!
※学校側への交渉ができる方に限らせていただきます。
パネルコース
ゲームソフト「学園祭」のイラストで作成した、あなたの学校の学園祭の特製パネル(B1サイズ)をプレゼントしちゃいます。
ハガキに希望コース・あなたの名前・住所・電話番号・学校名・クラブ名・学園祭の開催日・ポスターに入れたい情報(日時・学校名・キャッチコピーなど)・学園祭でやりたいことを書いて、下記の住所の「出張学園祭」係までお送り下さい。
キャンペーン② 「学園祭」セル画プレゼントキャンペーン(200名)
①お店で体験版を最後まで遊ぶと表示される、日時と場所を控えておいて下さい。
②「学園祭」のソフトをプレイして、その日時にその場所へ行くと、パスワードが表示されます。
③そのパスワードとあなたの名前・住所・電話番号を書いて、下記の宛て先までお送り下さい。抽選で200名の方に、ゲームで使用したセル画をプレゼントします。
締切り ①は8月30日消印有効 ②は12月31日消印有効
宛て先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 (株)メディアワークス 営業部 ○○○係
個性的な女の子たちとおしゃべりを重ねながら魅力を発見、気に入った女の子と「学園祭」を成功させよう! 理想の学園生活を楽しめる、学園恋愛シミュレーション!
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1998 アトリエ彩・Media Works Inc.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

Tales of Destiny™

テイルズ オブ デスティニー

運命を解く、

真実の鍵。



【テイルズ オブ デスティニー】
ラジオ化決定!
'98年10月より放送スタート
TBSラジオ毎週木曜日
深夜24:30~25:00

10/23
発売予定

【Tales of Destiny】
CDドラマ化決定!

あの大人気RPG【テイルズ オブ デスティニー】がドラマCDになる。
スタン、ルーティ、フィリア、ウッドロウ、リオンらが衝撃の再登場。
ゲームの内容はもちろん、オリジナルのエピソードも加え、完全サウンドドラマ化。

第一弾:テイルズ オブ デスティニーI
MACM-1026◆2,800円(税抜)

© いのまたむつみ © 1997 NAMCO LTD.

微笑む君に、ファーストキス。

© Hune X 1998

11/21
発売予定

【ファーストKiss★物語】CDドラマ化
ファーストKiss★物語

あの傑作恋愛シュミレーションゲームのサウンドドラマ化。

第一弾:ドラマCD【ファーストKiss★物語】1
MACM-1029◆2,800円(税抜)

【ドラマCD】
マリーのアトリエ スペシャルBOX

© 1997 GUST CO.,LTD.

12/5
発売

大好評のうちに終了した「池澤春菜のみんなでた~る♥~ラジオ・マリーのアトリエ~」。そして番組内で放送されたラジオドラマをまとめたCDシリーズは全部で4枚発売、これも大好評! 今回は、そのCDが特製のスペシャルボックス仕様になって再登場

ドラマCD【マリーのアトリエスペシャルBOX】
MACM-9001◆10,400円(税抜)

発売元・販売元:株式会社ムービック
販売協力:パイオニアLDC株式会社



学費には、低利・無担保・やさしい審査の「国の教育ローン」をどうぞ！
お問い合わせ 03-3379-3630
(社)日本映画テレビ技術協会員、(財)日本視聴覚教育協会員、(社)日本漫画家協会員、日本映画録音協会員、日本映画照明協会員、日本映画撮影監督協会員
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
(CG-ARTS協会認定)
YAG
代々木アニメーション学院
他をグンと引きはなす創造力で、経験ナシ・自信ナシの人を実力勝負の人にする良くて安いアート教育が好評中。
平成11年4月入学生願書受付中！
99.01%
大阪校
名古屋校
福岡校
10周年
65万円入学
祝金15万円
入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時
さらに
2年次は40万円で進級できます
設置学科
アニメーター科(2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
アニメ監督コース科(2年)
アニメAVオペレーター科(2年)
SFX監督コース科(2年)
CG学部
ゲーム・デザイナー科(2年)
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談!
特待生 12万円
特育生 36万円
支給
無料 1日体験入学 / 学院説明会
ハガキでのお申し込み
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-8 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042
FAX 0120-310-595
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag info@po.infosphere.or.jp
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
キャリスマップ
CARISMAP
無料
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。
全国東映系にて
絶賛上映中
機動戦艦
ナデシコ
東京校
原宿校
ひがし校
横浜校
大阪校
名古屋校
福岡校
仙台校
札幌校
広島校
大宮校
沖縄校
無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京(11月)、名古屋(12月) 開催決定！
デビュープロダクション所属99%の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-8代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

ブロッコリー通販百科

このページの商品は全て通販可能です。方法はこのページの下を御覧下さい。

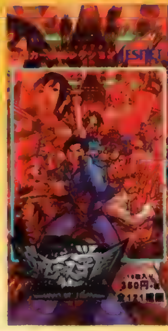
GAMERS



私立ジャスティス学園 コミックアンソロジー「青春狂騒曲」

通販価格：1000円

執筆陣（あいうえお順）
秋葉デンキ　ひの南陽
朝霧みなと　文月あつよ
飯辺健　松野内ゆうこ
神崎らいむ　村田美緒　等式
楠鍵結　夢路キリコ
さわらぎ蛍
ちび太
花海霊由生炎
表紙：楠城やや



遊戯カードコレクション 私立ジャスティス学園

1袋10枚入
本体価格：350円
1箱15袋入
通販価格：5520円

発売元：JESNET
制作：ブロッコリー

私立ジャスティス学園 スケジュールシール
108枚×2シート
通販価格：530円



小さいけどピリッと辛いイカしたシール達なり

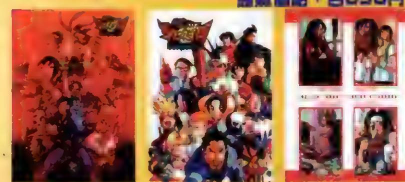


C　ザ・ブニング　フランク&C

平八　アンナ他

鉄拳3 クイックファイル
通販価格 各630円

私立ジャスティス学園クイックファイル
通販価格：各630円



イメージ　集合　女の子

お嬢様特急 ピンズセット

it's NEW



特製ステッカー付！

限定2000個
13個セット

通販価格 6650円

発売元：メディアワークス
販売元：ブロッコリー

これならずっと一緒だね！

©Seven Bright・メディアワークス・あかほりさとる事務所

私立ジャスティス学園 ポストカードセット
5種1組
通販価格：370円



©CAPCOM Co.,LTD.



発売中

ギルティギア クイックファイル
通販価格：850円

©1998 ARC SYSTEM WORKS Co.,LTD.

9月中旬発売

ギルティギア コミックアンソロジー
通販価格 1000円



表紙は、キャラクターデザインを手がけた石渡太輔氏の描き下ろし！

※実際の表紙とは異なります。

©TOKUMA SHOTEN Co.,Ltd.INTERMEDIA COMPANY/宇野俊弘事務所



高校時代　中学時代　ショートヘア　ロングヘア

続 初恋物語 テレホンカード
通販価格：各1200円

続 初恋物語 クイックファイル
通販価格：各850円

続 初恋物語～修学旅行～

©HuneX 1998



ファーストkiss物語 ポストカードセット（5種1組）
通販価格：370円

ファーストkiss物語 クイックファイル
通販価格：850円

ファーストkiss物語

©1997 Starlight Marry/Media Works Inc.



悠久幻想曲2nd Album ポストカードセット（5種1組）
通販価格：370円

悠久幻想曲 2nd Album

ザ キングオブファイターズ'98

SNKオフィシャル トレーディングカードコレクション

シリーズ最新にして最後の作品がカード化！



1袋10枚入
本体価格：381円
1箱15袋入
通販価格：6000円

企画・制作・発売元：株式会社エス・エヌ・ケイ
販売元：株式会社ブロッコリー

©SNK 1998

ガチャキャラPin

ガチャキャラピンでピンズをゲットだぜ

1プレイ300円

ゲーマーズ各店他で好評稼働中！

Pinキャロットへようこそ！！2
噂のシークレットピンズ！その正体はなんと…！

ときめきメモリアル
未だ人気衰えず！恋愛シミュレーションゲームの金字塔！

ザ キングオブファイターズ'97
続編"98"が出たけど、新たな気持ちでやってみよう！

カードキャスターさくら
今話題の作品がついに登場！ゲットするしかない！

●9月リリース予定
デビルマン　悠久幻想曲1&2

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

TV・ラジオCMオンエア中！

「lain」	テレビ東京系	月曜25:15～
「アニメコンプレックス」	WOWOW	月曜19:00～
「魅惑の覇王ガンダーラ」	WOWOW	金曜25:00～
「マクロス7（再放送）」	テレビ埼玉	月曜24:20～
	テレビ神奈川	水曜24:10～
	千葉テレビ	木曜24:00～
	中部日本放送	木曜26:15～
	毎日放送	土曜26:10～
「佐竹・林原の無法地（ラジオ）」	文化放送	土曜22:30～



池袋店 OPEN/11:00～21:00 TEL/03・3985・3232 豊島区東池袋1・28・7東池袋大栄ビル3F

新宿店 OPEN/11:00～21:00 TEL/03・3225・5996 新宿区新宿3丁目23・14SHAビル ゲームセンター・MORE5F

秋葉原店 OPEN/10:30～19:30 TEL/03・5298・2015 千代田区外神田1・15・6ミツワコビル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN/11:00～20:00（日・祝11:00～19:00） TEL/03・3252・9600 千代田区外神田3・15・5 MNビル

松戸店 OPEN/11:00～21:00 TEL/047・394・8247 千葉県松戸市松戸1230・1 ピアザ松戸ビル B1F

藤沢店 OPEN/11:00～21:00 TEL/0466・26・1400（代） 神奈川県藤沢市藤沢南1・2 藤急プラザB1サンパティーク内

長野店 OPEN/11:00～20:00 TEL/026・266・7626 長野県長野市南千歳1・3・6 KS SQUARE 2F（タワーレコード下）

京都店 OPEN/10:00～23:30 TEL/075・255・1770 京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでカタログのみ御希望の方はカタログ希望と明記して90円切手同封の上、下記の通販係まで

通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーDP8.28係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

※カードコレクションの通販での購入は1箱単位です。
※このカタログの有効期限は1998年10月27日です。



恋里
こいさと
KOIZATO
ほしのかわ
HOSHINOGAWA
あいじ
AIJI
こいさと
あかほりさとる事務所オリジナル第1回作品
企画 あかほりさとる
ストーリー構成：花田十輝
キャラクターデザイン&作画監督：柳沢まさひで
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート　TEL 052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/
© Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

PlayStation

その朝ぼくは、夢に飛び乗る。

初夏の稚内。夢にまで見た豪華特急での日本縦断旅行。日本全国の旅先で、どんな出逢いが待っているだろう。
どんな女の子たちと知りあえるだろう。おしゃべりして、デートして、うまくすれば電話番号も…
そんな期待を胸に、夢のような15日間の旅は始まった。

ドラマチック恋愛アドベンチャーゲーム

お嬢様特急 エクスプレス





キャラクターとの絶え間ない音声会話が楽しめる!



通常の2倍を越えるセル画の中から生まれるクオリティーの高い画面!



その時々でキャラクターが独自に思考し行動していくので、プレイごとに違うストーリーが展開!

フルヴォイス＆フルスクリーンの豪華版
CD 2枚組
新シナリオシステム『MDS』(マルチプル・デュアル・システム)搭載!!

『お嬢様特急』は、マルチメディアに展開中!

■電撃G's文庫 好評発売中!
『お嬢様特急①』
著／花田十輝　イラスト／柳沢まさひで 他　定価510円＋税
第2巻9月10日、第3巻12月10日発売予定

■電撃コミックス コミック『お嬢様特急①』(仮)
勝又礼夫　原作：花田十輝



■電撃コミックスEX
『お嬢様特急』SDキャラコミック お嬢様電車(トレイン)
森田屋すひろ

■電撃攻略王
『お嬢様特急』公式攻略ガイド
電撃PlayStation & SEGA SATURN特別編集

■ドラマCD
ラジオドラマ『お嬢様特急 far away vega 1st HALF』
(CDエクストラ仕様)
ラジオドラマ『お嬢様特急 far away vega 2nd HALF』
(CDエクストラ仕様) 好評発売中
シナリオ／花田十輝ほか (発売：ポリグラム)

■サントラCD
『お嬢様特急』オリジナルサウンドトラック&ヴォーカルコレクション
(発売:ファーストスマイル・エンタテインメント)

■キャラクターグッズ
『お嬢様特急』ピンズ・セット (13キャラ入り)

発売記念キャンペーン

7/30日 実施中! 8/31日

ゲームソフトに入っているアンケート・ハガキを送ってくれた方の中から、ゲームで使用したセル画か、または特製グッズを抽選で各500名にプレゼント!!
さらに、抽選で1,000名に特製ピンズ(2個入り)をプレゼント!!

急告

さらに、初回出荷特典として柳沢まさひで描き下ろしポスターをもれなくプレゼント!!



PS版はコレ
SS版はコレ

※詳しくはユーザーサポートまで。

電撃 NEWS STATION

8月28日

いよいよ秋近し。今号からはTGSを特集していくぞ。ライブ情報も注目!

TOPIC トピック

話題の超大作から気になる新世代機まで…ゲームの明日が見えるイベント

「東京ゲームショウ'98秋」—10月9日〜11日・千葉:幕張メッセ—



▲大にぎわいだった前回の会場風景。今度も見逃せないぞ!

5回目を迎えてさらにパワーアップする、「東京ゲームショウ'98秋」の詳細を大公開!

春秋恒例となったゲームの祭典「東京ゲームショウ」がこの秋もやってくる! 5回目となる今回は、10月9日から11日(9日はビジネスデー)、前回と同じ幕張メッセ(千葉・日本コンベンションセンター)で開催されるぞ。今回のテーマは〝ゲームパワー、見せてあげる〟。話題の最新作が一堂に会するだけでなく、ゲームの生み出すパワーを世に伝える一大イベントとして、着々と準備が進められているのだ。今回は大きな変更点をピックアップするとともに、出展予定メーカーの最新情報をお伝えするぞ。

【TGS'98秋の特徴をピックアップ!】

回を重ねるごとに進化していくTGS。今回もより幅広い層が楽しめるよう、工夫がなされているぞ!!

①出展社数は90社・54000平方メートルのフロア

出展を予定しているメーカーは現時点で90社。最終的には前回の出展社数(93社)を上回る模様だ。また、各ブースの配置にも気を配り、通路も広くなる予定。

②コーナーを分け、目的別に楽しめる

恒例となった家族向けの「キッズコーナー」や、関連グッズ満載の「物販コーナー」などを、2つのフロアに集約。目的別のフロアで、効率よく楽しめる。

③前売り券のほか、ガイドブックも発売!

すでに前売り券は発売中(チケットぴあなど)だが、今回は、公式ガイドブックの事前発売も決定したぞ。「TOKYO GAMESHOW Walker」として全国の書店・コンビニ等で販売する予定だ。これで事前のチェックもオッケーだね! (発売日は未定)

注目のメーカー各社に聞く「何が出展されるの?」

さて、気になるのは各メーカーが何を出展するかということだが、現時点ではほとんどのメーカーが「未定」。でも、一部のメーカーから聞くことができた、超先取り情報を公開しちゃうぞ!

SCEI……ステージイベントでクラッシュくんが大活躍! また、あの人気ソフトの続編発表も!

スクウェア…『アナザー・マインド』が中心。

アスキー……『トゥルーラブ2』の声優発表ステージを1日2回行うほか、新作4タイトルが収録された体験版を1万名に配布予定。

ナムコ………『R4』試遊台のほか、『TOP』のムービー上映もあり。

エニックス…『ユーラシアエクスプレス殺人事件』の豪華出演女優が大集合! の予定

東京ゲームショウ'98秋

▶10月9〜11日 ▶幕張メッセ 1〜8ホール
▶¥1,200(税込・前売り券 ¥1,000、小学生以下無料)

TOPIC トピック

超低価格のPSソフトが登場!!

SIMPLE 1500シリーズ —Vol.1〜Vol.9・10月22日より—





▲どのタイトルも一環してシンプルで快適な操作性。ちょっとした合間に、気軽に楽しめる手軽さがウリなのだ!

手軽に楽しめる新シリーズ!

誰もが知っている、麻雀や将棋などのテーブルゲームの数々が、「SIMPLE 1500シリーズ」としてPSに登場するぞ。しかも¥1,500の超低価格なのだ! 低価格とはいっても、快適にプレイできるよう作り込まれていて、CPUの思考時間はどのタイトルも1秒以内。また難易度も3段階に設定可能で、初心者から上級者まで幅広く楽しめるぞ。第1弾として、Vol.1〜4が10月22日に発売予定(右タイトル表参照)。パッケージのデザインも統一されていて、コレクションとしても最適だ!

選べる9タイトル!

Vol.1 THE麻雀
Vol.2 THE将棋
Vol.3 THE五目ならべ
Vol.4 THEリバーシ
Vol.5 THE囲碁
Vol.6 THE花札
Vol.7 THEカード
Vol.8 THEソリティア
Vol.9 THEチェス

▶10月22日Vol.1〜4
▶11月19日Vol.5〜8(9は発売日未定)
▶¥1,500(税別)
▶カルチュア・パブリッシャーズ

BOOK 本

『魔人』のすべてがわかる本

東京魔人学園剣風帖オフィシャルガイドブック—発売中—



▲これでパーフェクトエンディングを目指せ!

キャラ紹介も攻略も充実の内容!

異色の学園伝奇SLGとして、人気を集めている「東京魔人学園剣風帖」の公式ガイドブックが発売中だ! 描き下ろしイラストによる仲間キャラの紹介や、ストーリーやその分岐についても細かく解説。技、アイテムの一覧も充実していて、まさに『魔人』のバイブルともいえる完成度なのだ!

東京魔人学園剣風帖オフィシャルガイドブック

▶発売中 ▶¥1,500(税別) ▶光栄

MUSIC 音楽CD

音楽の秋をちょっと先取り♥

朝日奈夕子デビューアルバム・ほか



キングレコードの新作&ライブ情報なのだ!

「ときめき」の人気キャラクター、朝日奈夕子が初のソロアルバムを発売するぞ！ 「〜ねっ★クイズしよ♥」の挿入歌「Hero」を始め、過去にリリースされた朝比奈ソングが大集合の内容。もちろん新曲も収録（2曲）されているぞ。さらに初回特典はピクチャーCD仕様だ！

Hero
▶9月4日
▶¥3,059(税込)
▶コナミ/キングレコード

2人の声優から目が離せないぞ♥

金月真美 東京でのライブも盛況! 次は大阪だ!



▶7月発売のシングルCD「ときめきのオルゴール」も好調の金月さん。

この夏行われた東京でのライブも大成功の金月さんが、今度は大阪でライブを開催するぞ。この会場で新曲が披露される!? なんて噂もあり、ファンは必見なのだ!!



▶東京でのライブはチケットが即日完売するほどの人気。

金月真美コンサート'98Special Dreams
▶10月3日・4日／大阪アムホール
▶¥4,500(税込 ※前売り券は8月29日より、チケットぴあで発売)

國府田マリ子 ライブビデオも発売! 次は全国ツアー!



▲今年は映画・ドラマにも出演した彼女。

こちらも大活躍の國府田マリ子さん。年末年始に行われたコンサートツアーのライブビデオが、好評発売中だ。さらに今年も「コンサートツアー'98 "だいすきなうた"」がスタート！ 詳細は欄外を参照!!

Mariko Kouda Concert Tour'97〜'98 なんでだってば!? (ビデオ・LD)
▶発売中 ▶¥5,800(税込)
▶コナミ／キングレコード

秋のツアーは欄外をチェック!!

チャンス 完全非売品の記念テレカをプレゼント!!

CD、ビデオの発売を記念して、テレカを抽選で5名様に。希望者は欄外の規定に従って、「マリ子のテレカ係」まで送ろう！



GOODS 新商品

OVAも魅力のラインナップが勢ぞろい

'98夏〜秋のビデオ情報

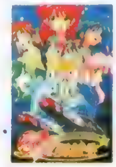
美少女からホラーまで、魅惑のOVAを一気に紹介!!

スターライトスクランブル 恋愛候補生 のぞき見ビデオ



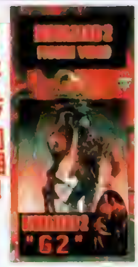
▶発売中 ▶¥1,980(税別)
▶ケイエスエス

未来の宇宙仕官学校を舞台に、恋にも戦いにも情熱を燃やす「恋愛候補生」。PS版ゲームとOVAの発売に先駆けて、両方のうま味をちょっと先取りしたプロローグビデオが発売中だ。ゲーム内容の紹介や、OVAの初公開映像も満載のこのビデオで、予習も完璧！



FIGUREVIDEO Vol.1 BIO HAZARD2 FIGUREVIDEO

フィギュア同梱!!



「バイオハザード2」のメイキングビデオが発売決定！ しかも見ているだけで、あの恐怖が甦る"G第2段階"のアクションフィギュアが同梱されているのだ。開発スタッフのインタビューを中心とした充実の内容で、「バイオ」の本質に迫る！

▶9月25日
▶¥5,980(税別)
▶ビームエンタテインメント

本誌読者にプレゼント!!
このビデオを抽選で2名様にプレゼント。希望者は欄外の規定に従って「バイオのビデオ」係まで応募しよう！

聖少女艦隊 バージンフリート［第1期］

広井王子や北爪宏幸といった、アニメ界のヒットメーカーが集結した、話題のOVAシリーズ。その最新巻が好評発売中だ。乙女たちで構成される飛行機部隊「バージンフリート」への入隊をかけて、美少女たちが大奮闘する内容だぞ！



▶発売中(2巻まで) ▶¥6,000(税別) ▶ビームエンタテインメント

センチメンタルジャーニー Episode 5〜8



好評のうちに終了したTVアニメ「センチメンタルジャーニー」。その第5話から8話がビデオでリリースされたぞ。今回は森井夏穂・綾崎若菜・山本るりか・星野明日香の4人のエピソードをそれぞれ収録。特典にシングルCDも付いていて、ファンも納得の豪華仕様だぞ！

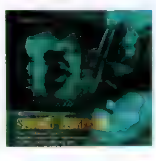
▶発売中 ▶各¥3,800(税別) ▶バンダイビジュアル

TOPIC トピック

ケンイシイが表現する『鉄拳3』

ナムコ『鉄拳3』関連情報

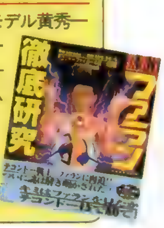
発売後半年、さらに広がる『鉄拳』ワールド!



大人気の「鉄拳3」がナムコの「DigiGrooveシリーズ」第5弾として登場！ 今回は、ワールドワイドに活躍するDJ・ケンイシイを中心に、日本を代表する7人のリミクサーたちが参加した、リミックスアルバムだ。それぞれに個性的で完成度も高く、ファンならずとも一聴の価値あり！ オリジナルとは違った、「鉄拳3」の世界を堪能しよう！

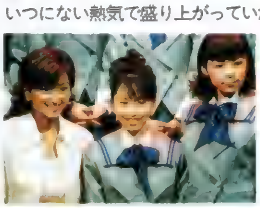
鉄拳3 SEVEN REMIXES
▶発売中
▶¥2,800(税別)
▶ポニーキャニオン

ファランファン必見の本も!
ファランとそのモデル黄秀一が操るテコンドーの技に注目した一冊。実践とゲームの攻略を織り混ぜ、アートンより¥1,200（税別）で発売中。



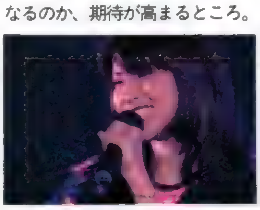
はみだし 電撃情報ステーション

人気アイドル大集合！ エニックスが新作AVGの発表会を開催……実写ムービーや、アイドルの起用などで話題を呼んでいる、エニックスのAVG「ユーラシアエクスプレス殺人事件」（発売日未定）の制作発表会が都内で開かれた。会場には、主演の榎本加奈子や新山千春など、TV、CMでおなじみのアイドルが多数出席。そのため、ゲーム誌以外にも一般誌・新聞などの記者が多数取材に訪れ、いつにない熱気で盛り上がっていたぞ！



◀ソフトでは彼女らと主人公の「恋」にも期待!?

光栄の新タイトルは"モリタカもの"！ゲーム＋ミュージックの新感覚ソフト…光栄が新作ソフト「森高千里 サファリ東京」を発表した。これはミュージシャン森高千里が出演する、音楽とゲームが融合したインタラクティブソフトになるとのことで、ファン期待のアイテムになりそう。光栄では以前より、「音楽系のPSソフトも出したかった」とのことで、今回がその第1弾。果たしてどんなソフトになるのか、期待が高まるところ。



◀発売日は10月22日、価格は¥4,800（税別）。

國府田マリ子コンサート日程：9/5・6 東京・中野サンプラザ(03-5720-9999：ホットスタッフ・プロモーション)、9/9 宮城・仙台電力ホール(022-222-9999：G.I.P)、9/12福岡・福岡市民会館(092-714-0159：キョードー西日本)、9/19 大阪・大阪厚生年金会館(06-341-3525：夢番地・大阪)、9/20 愛知・愛知厚生年金会館(052-320-9100：サンデーフォークプロモーション)
プレゼントの応募方法:住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、〒101-8305 ㈱メディアワークス DPS編集部・○○プレゼント係まで。しめ切りは9月10日(消印有効・当選者には直接発送)。



© 1998 SEGA ENTERPRISES.CO.,LTD ©HUDSON SOFT ©RED ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,イラスト：NOCCHI ©HUDSON SOFT ©BIRTHDAY © フライト・プラン／NECインターチャネル
イラスト:土屋杏子 原作:ビトウゴウ © カクテル・ソフト／NECインターチャネル

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 7月6日〜8月2日

今回のランキングは、初登場のタイトルが大健闘!! 注目の2大RPG対決は、今回は『武蔵伝』に軍配があがった。今後の動向に注目しよう!!

売り上げTOP20

BRAVE FENCER 武蔵伝



ゲット・イン技を使った謎解きが魅力。難易度は、わりと高めになっているぞ。
■スクウェア
■7月16日■A・RPG
■¥6,800■323,680
初登場

スターオーシャン セカンドストーリー



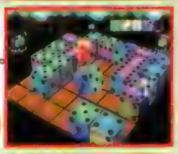
仲間との感情レベルが変化するプライベートアクションをどんどん発生させよう。
■エニックス
■7月30日■RPG
■¥6,800■216,415
初登場

実況パワフルプロ野球'98開幕版



自分で選手を作ることができる「サクセスモード」。今回は、高校生活が舞台だ。
■コナミ
■7月23日■SPG
■¥5,800■159,978
初登場

XI[sái]



最大5人で同時対戦が可能なこのゲーム。友だちと、サイを奪い合うのも楽しい。
■SCEI
■6月18日■PZG
■¥4,800■104,820
前回3

爆走デコトラ伝説 〜男一匹夢街道〜



演歌に喧嘩、これぞ男の華道! RCGとしては、左右に避けるだけでシンプル。
■ヒューマン
■6月25日■RCG
■¥5,800■93,941
前回1

順位	タイトル	データ	
6	ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3 World Cup France'98	■コナミ/5月28日/SPG/79,940	前回4
7	季節を抱きしめて	■SCEI/7月23日/AVG/62,136	初登場
8	私立ジャスティス学園	■カプコン/7月30日/対戦ACT/61,928	初登場
9	バイオハザード2	■カプコン/1月29日/AVG/61,855	再登場
10	遊戯王モンスターカプセル ブリード&バトル	■コナミ/7月23日/SLG/60,717	初登場
11	ダブルキャスト	■SCEI/6月25日/AVG/54,054	前回2
12	影牢〜刻命館 真章〜	■テクモ/7月23日/ACT/48,368	初登場
13	パラッパラッパー(ザ・ベスト)	■SCEI/7月9日/ETC/31,906	初登場
14	コンビネーションプロサッカー〜Jリーグの監督になって世界をめざせ!〜	■アクセラ/6月18日/SLG/30,645	前回6
15	DIABLO―ディアブロー	■エレクトロニック・アーツ・スクウェア/7月9日/RPG/30,002	初登場
16	FIFA ROAD TO WORLD CUP98	■エレクトロニック・アーツ・スクウェア/5月14日/SPG/29,056	前回5
17	'98甲子園	■魔法/6月18日/SLG/23,767	前回9
18	鉄拳3	■ナムコ/3月26日/対戦ACT/23,614	前回15
19	みんなのGOLF	■SCEI/97年7月17日/SPG/23,405	前回12
20	I.Q〜インテリジェントキューブ(ザ・ベスト)	■SCEI/7月9日/PZG/21,151	初登場

前評判TOP20

順位	タイトル	データ	
1	ファイナルファンタジーVIII	■スクウェア/冬予定/RPG/15,243	前回1
2	ドラゴンクエストVII	■エニックス/99年夏予定/RPG/6,413	前回3
3	To Heart	■アクア/冬予定/AVG/4,423	前回4
4	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ	■タカラ/12月予定/S・RPG/4,414	前回6
5	メタルギア ソリッド	■コナミ/9月3日/ACT/4,393	前回9
6	封神演義	■光栄/9月10日/S・RPG/4,386	前回15
7	勇者王ガオガイガー	■タカラ/冬予定/AVG/4,201	前回13
8	エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜	■ガスト/98年予定/RPG/3,316	前回11
9	幻想水滸伝II	■コナミ/98年末予定/RPG/3,096	前回18
10	サンバギータ	■SCEI/10月15日/AVG/2,873	初登場
11	EHRGEIZ(エアガイツ)	■スクウェア/98年予定/対戦ACT/2,867	初登場
12	センチメンタルジャーニー	■バンプレスト/9月予定/TBL/2,433	前回17
13	Blaze&Blade Busters	■T&Eソフト/9月23日/A・RPG/2,210	前回13
14	黒い瞳のノア〜Cielgris Fantasm〜	■ガスト/冬予定/RPG/2,204	前回20
15	ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記	■エクシングエンタテイメント/9月23日/SLG/1,990	初登場
16	トゥルーラブストーリー2	■アスキー/12月10日/SLG/1,761	再登場
17	いただきストリート ゴージャスキング	■エニックス/9月23日/TBL/1,547	前回19
18	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	■SNK/8月27日/AVG/1,534	初登場
19	Wizard's Harmony R -another story-	■アークシステムワークス/11月予定/SLG/1,326	初登場
20	リアルロボット戦線	■バンプレスト/未定/S・RPG/1,302	再登場

読者人気TOP20

順位	タイトル	データ	
1	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア/97年1月31日/RPG/15,887	前回1
2	ダブルキャスト	■SCEI/6月25日/AVG/10,520	前回7
3	ゼノギアス	■スクウェア/2月11日/RPG/7,299	前回2
4	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア/97年6月20日/S・RPG/5,970	前回5
5	バイオハザード2	■カプコン/1月29日/AVG/4,643	前回9
6	ときめきメモリアル〜forever with you〜	■コナミ/95年10月13日/SLG/4,600	前回14
7	双界儀	■スクウェア/5月28日/A・AVG/3,316	初登場
8	サガ フロンティア	■スクウェア/97年7月11日/RPG/3,310	再登場
9	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ/97年12月23日/RPG/3,096	前回6
10	みつめてナイト	■コナミ/3月19日/SLG/3,087	前回8
11	パラサイト・イヴ	■スクウェア/3月29日/RPG/3,081	前回15
12	鉄拳3	■ナムコ/3月26日/対戦ACT/2,873	前回10
13	グランツーリスモ	■SCEI/97年12月23日/RCG/2,867	前回11
14	女神異聞録ペルソナ	■アトラス/96年9月20日/RPG/2,653	前回12
15	悠久幻想曲	■メディアワークス/97年8月28日/SLG/2,433	前回4
16	幻想水滸伝	■コナミ/95年12月15日/RPG/2,424	再登場
17	悠久幻想曲2nd Album	■メディアワークス/3月26日/SLG/2,210	前回3
18	マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜	■ガスト/97年5月23日/RPG/2,204	前回13
19	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	■コナミ/3月26日/AVG/1,990	初登場
20	ワイルド アームズ	■SCEI/96年12月20日/RPG/1,769	前回16

ランキング・チェック

7月の期待作の中では、どうやら発売が最も早かった「武蔵伝」が頭一つだけ他を押さえたようだ。「武蔵伝」「スターオーシャン」「パワプロ」というワンツースリーは、まぁ妥当なところだろう(ポイント差も妥当なところか)。それ以外では、「やるドラ」第2弾「季節を抱きしめて」が「私立ジャスティス学園」を僅差で押さえて第7位に入った。「ダブルキャスト」から続いたTV-CMの効果がここまで持続していたのだろうか。「ダブルキャスト」も、第11位でねばっている。TV-CMということでいえば、けっこう残酷なシチュエーションと男優さんのトボけた味が魅力だった「影牢」が第12位。前作の人気や評価を考えるとやや低い順位に感じられるが、前作当時はまだスクウェア、エニックスの参入もなかった頃だと思えば、妥当なのかもしれない。ワンツースリーをプレイし終えたユーザーが……という今後の健闘に期待したいところだ。

他のランキングでは、読者人気で第2位にジャンプアップしてきた「ダブルキャスト」に注目。その奥深いゲーム性からか、ここまで上がってくるのに少し時間がかかったようだ。今後の「やるドラ」シリーズにも期待したい。

データ提供協力:デジキューブ、プルート ※ランキングは編集部が独自に集計したものです。



PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
SONY
高校生の本業は、恋愛でいいと思います。
めぐり愛して
1998年秋発売予定
恋愛シミュレーション¥5,800(予価・税抜)
発売元：(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント
企画制作ディレクター：永山義明／企画・構成・シナリオ：南茂和香子／プロデューサー：今仲滋宜
／キャラクターデザイン：次藤 貴／音楽：梶浦由記
声：北島智恵子、愛河里花子、中川亜紀子、浅田葉子、新山志保 ほか
主題歌：「恋の奇跡」歌：千葉紗子

NEXT 次号予告 ISSUE

次号84号は、話題作『メタルギア ソリッド』を始めとした、攻略大特集号！ もちろんほかにも冬の超期待作の新情報も満載と、内容充実の超ボリュームだ！

●Coming Soon!

メタルギア ソリッド／サンパギータ／センチメンタルジャーニー／みつめてナイトR 大冒険編／DESTREGA／マール王国の人形姫／ファーストKiss☆物語ほか

電撃PlayStation Vol.84は 9月11日(金)発売



表紙イラスト●メタルギア ソリッド
©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト（朝倉哲也）

ワンセンテンス・ボイス

夏の暑さも乗り切り、フルスロットルで加速中のDPSでは、無理なスケジュールでもこなしてくださるデザイナーの方を募集中です。個人・法人は問いませんが、経験者に限らせていただきます。お問い合わせ等は、右上のTEL番号の、編集部・藤原までご連絡ください。

電撃PlayStation Vol.83

1998年9月11日発行 第4巻 第21号 通巻79号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2－9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹、村松充
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[ライター]本内新太郎、中村泰宏（ＣＨＩ）、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃（超音速）、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法
[アシスタント] 下川憲一、飯塚幸正、三輪邦宏
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1998 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製（転載）を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター（電話03-3401-2382）にご連絡ください。
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

D11は10月発売ということで、なにやらスゴイことになりそうです。10月には東京ゲームショウがありますから……。待望のビッグタイトルなど、見逃せないデータが満載です！

電撃PlayStation D11 次号D11は10月15日(木)発売予定

広告索引

AD INDEX

ゲーム雑誌は電撃だ！

電撃王……毎月8日
電撃NINTENDO64……毎月21日
電撃G's マガジン……毎月30日
電撃SEGA SATURN……隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●8月発売のソフト

1	27日	時空探偵DD2～叛逆のアブサラル～	アスキー	¥6800／AVG	140+211
2	27日	にじいろトゥインクル～ぐるぐる大作戦～	アスキー	¥5800／PZG	
3	27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK／夢工房	¥5800／AVG	140
4	27日	アストロノーカ	エニックス	¥6800／SLG	140
5	27日	カプコンジェネレーション第1集～撃墜王の時代～	カプコン	¥5800／STG	
6	27日	KING of BOWLING 2～プロフェッショナル編～	コナッツジャパンエンターテイメント	¥5800／SPG	
7	27日	Dancing Bladeかってに桃天使!	コナミ	¥5800／AVG	141
8	27日	The Legend of HeroesⅣ 朱紅い雫	GMF	¥5800／RPG	212
9	27日	パーラーステーション	GMF	¥5800／SLG	
10	27日	G・T・A グランドセフトオート	シスコンエンタテイメント	¥6800／ACT	141+203
11	27日	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／AVG	141
12	27日	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	¥6800／A・RPG	

●9月発売のソフト

13	3日	NAVIT	アートディンク	¥5800／SLG	
14	3日	メタルギア ソリッド	コナミ	¥5800／ACT	10+139
15	3日	メタルギア ソリッド プレミアムパッケージ	コナミ	¥9800／ACT	10+139
16	3日	風の丘公園にて	テクノソフト	¥5800／AVG	209
17	3日	タイムクライシス(ザ・ベスト)	ナムコ	¥オープン／STG	
18	3日	毎日猫曜日	バンダイ	¥5800／SLG	209
19	3日	Mystic Mind～揺れる想い～	毎日コミュニケーションズ	¥6800／SLG	
20	9日	VIDEO ALCHEMY	エピックレコード	¥2800／ETC	
21	10日	気まぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	¥4800／TBL	
22	10日	カクテル・ハーモニー	アストロール	¥5800／SLG	207
23	10日	怒首領蜂	エス・ピー・エス	¥5800／STG	
24	10日	DEBUT21	NECインターチャネル	¥6800／SLG	
25	10日	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	84
26	10日	封神演義	光栄	¥6800／S・RPG	72
27	10日	ドルフィンズドリーム	コナミ	¥5800／AVG	203
28	10日	まじかるめでぃかる	コナミ	¥5800／RPG	
29	10日	JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction+	GMF	¥6800／SLG	
30	10日	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～(DS対応)	テイチク	¥4800／SLG	
31	10日	ブルーブレイカーバースト～笑顔の明日に～	ヒューマン	¥5800／AVG	
32	17日	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800／ETC	
33	17日	GUBBLE	アスク	¥4800／ACT	
34	17日	峠MAX2	アトラス	¥5800／RCG	
35	17日	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	光栄	¥6800／SLG	
36	17日	ビシバシスペシャル	コナミ	¥4800／ETC	
37	17日	Knight&BABY	タムソフト	¥5800／RPG	
38	17日	キャプテンコマンドー	NEW	¥4800／ACT	211
39	17日	SPAWN THE ETERNAL	ハドソン	¥5800／ACT	
40	17日	U.P.P.(ユーピーピー)	パンサーソフトウェア	¥4800／PZG	
41	17日	スピンテイル	バンダイ	¥5800予定／ACT	
42	17日	幕末ちゃんの大江戸すごろく 慶応遊撃隊外伝	ビクターソフト	¥5800予定／TBL	
43	17日	御神楽少女探偵団	ヒューマン	¥6800／AVG	201
44	23日	ザ・ゲームメーカー～売れ売れ100万本ゲットだぜ!～	アクセラ	¥5800／SLG	
45	23日	エンドセクター	アスキー	¥5800／RPG	
46	23日	ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記	エクシングエンタテイメント	¥5800／SLG	128+140
47	23日	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	¥5800／TBL	
48	23日	オーバードライビンⅢ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／RCG	
49	23日	カプコンジェネレーション第2集～魔界と騎士～	カプコン	¥5800／ACT	
50	23日	ストリートファイターEX plus α(ザ・ベスト)	カプコン／アリカ	¥2800／対戦ACT	
51	23日	スターライトスクランブル 恋愛候補生	ケイエスエス	¥5800／SLG	
52	23日	織田信長伝	光栄	¥6800／SLG	
53	23日	三國志Ⅱ	光栄	¥5800／SLG	
54	23日	DESTREGA	光栄	¥5800／対戦ACT	
55	23日	つんつん組～すうじでぷにぷに～	講談社	¥4300／PZG	
56	23日	上海 真的武勇	サンソフト	¥5800／PZG	
57	23日	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP ハイパーヒート(ザ・ベスト)	ジャレコ	¥2800／SLG	
58	23日	DX億万長者ゲームⅡ	タカラ	¥5800／TBL	
59	23日	Blaze&Blade Busters	T&Eソフト	¥4800／A・RPG	204
60	23日	アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	206
61	23日	ナムコアンソロジー2	ナムコ	¥5800／ETC	
62	23日	パイロットになろう!	パック・イン・ソフト	¥5800／SLG	
63	23日	フィフス・エレメント	ハドソン	¥5800／ACT	
64	23日	スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ	ビーピーエス	¥5800／対戦ACT	
65	23日	ラリー・デ・アフリカ	プリズムアーツ	¥5800／RCG	
66	23日	KING'S FIELDⅡ(ザ・ベスト)	フロム・ソフトウェア	¥2800／RPG	
67	23日	本格将棋「将棋王」	[illegible]	¥1980／TBL	
68	下旬	猫侍	ヒューマン	¥6300／AVG	211
69	9月	ジオメトリーデュエル	タカラ	¥5800／AVG	
70	9月	センチメンタルジャーニー	バンプレスト	¥6800／TBL	182

●10月発売のソフト

71	1日	最強の囲碁	アンバランス	¥7800／TBL	
72	1日	ガーディアン リコール ～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント	¥6800／S・RPG	
73	1日	efficus この想いを君に…	元気	¥6800／SLG	196
74	1日	ウイニングポスト3 プログラム'98	光栄	¥6800／SLG	
75	1日	エキサイティングバス	コナミ	¥5800予定／SPG	
76	1日	beat mania	コナミ	¥5800／ETC	
77	1日	仮面ライダー	バンダイ	¥5800／対戦ACT	28
78	8日	三國志Ⅵ	光栄	¥9800／SLG	
79	8日	実況アメリカンベースボール2	コナミ	¥5800／SPG	
80	8日	DX人生ゲームⅡ(ザ・ベスト)	タカラ	¥2800／TBL	
81	8日	日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹萬	ナグザット	¥4800予定／TBL	
82	8日	MILLION CLASSIC	バンダイ	¥6800／SLG	202
83	8日	アームド・ファイター	バンプレスト	¥5800予定／対戦ACT	
84	15日	スペクトラルフォース2	アイディアファクトリー	¥5800／SLG	
85	15日	MTB DIRT CROSS(エムティービー・ダートクロス)	サミー	¥5800／RCG	
86	15日	グラニュー島! 大冒険	秀和システム	¥5800予定／RCG	
87	15日	サンパギータ	SCEI	¥4800／AVG	186
88	15日	ギャングウェイ・モンスターズ	SME	¥5800予定／ACT	
89	15日	AZITO2	バンプレスト	¥5800／SLG	192
90	15日	ひみつ戦隊メタモルV デラックス	毎日コミュニケーションズ	¥6800／AVG	
91	22日	火星物語	アスキー	¥6800／RPG	
92	22日	火星物語(10大付録付き限定版)	アスキー	¥9500／RPG	
93	22日	五竜陣エレクトロ	アスク	¥4800／PZG	
94	22日	LSD	アスミック・エース エンタテインメント	¥4800／ETC	
95	22日	デザエモン Kids!	アテナ	¥5800／ETC	
96	22日	デジタルフィギュア イイナ	イマジニア	¥5800予定／SLG	200
97	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
98	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.2 THE将棋	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
99	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.3 THE五目ならべ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
100	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.4 THEリバーシ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
101	22日	ストライカーズ1945 Ⅱ	彩京	¥5800／STG	
102	22日	オウバードフォースアフター	バンダイ	¥5800／SLG	36
103	22日	猫なカ・ン・ケ・イ	ビクターソフト	¥5800予定／SLG	198
104	22日	STREET BOARDERS	マイクロキャビン	¥5800／ACT	211
105	22日	バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル	マップジャパン	¥5800／SLG	
106	22日	星の丘学園物語 学園祭	メディアワークス	¥5800／SLG	
107	29日	アフレイドギア	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／SLG	
108	29日	御意見無用Ⅱ	ケイエスエス	¥5800予定／対戦ACT	
109	29日	だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～	講談社	¥5800／RPG	
110	29日	CARDINAL SYN(カーディナル・シィン)	スパイク	¥5800／対戦ACT	209
111	29日	海のOHI YAHI	ビクターソフト	¥5800予定／SLG	
112	下旬	Parlor! PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200／SLG	208
113	10月	雷弩機兵ガイブレイブⅡ	アクセラ	¥6800／ACT	
114	10月	ROX－ロックス－	アルトロン	¥5800予定／PZG	
115	10月	メジャーリーグベースボール トリプルプレイ99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
116	10月	覇夢の野望2 The Race of Champions	OZクラブ	¥6800予定／SLG	
117	10月	サイレントメビウス CASE:TITANIC	ガイナックス	¥5800予定／AVG	212
118	10月	カプコンジェネレーション第3集～ここに歴史始まる～	カプコン	¥5800／ETC	
119	10月	森高千里 サファリ東京	光栄	¥4800予定／ETC	
120	10月	鈴鹿8時間耐久ロードレース チーム運営シミュレーション	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800予定／SLG	
121	10月	サンコレBEST おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥2800／PZG	
122	10月	サンコレBEST 麻雀ステーション MAZIN「麻神」	サンソフト	¥2800／TBL	
123	10月	必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル	サンソフト	¥3980／SLG	
124	10月	レガイア伝説	SCEI	¥5800／RPG	76
125	10月	ぽっぷんぽっぷ	タイトー	¥4800予定／PZG	
126	10月	POWER LEAGUE	ハドソン	¥5800予定／SPG	

●11月発売のソフト

127	5日	ZEUS CARNAGE HEART SECOND	アートディンク	¥5800予定／SLG	
128	5日	ドカポン! 怒りの鉄剣	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／TBL	
129	5日	SPEED UP(スピード・アップ)	サミー	¥5800／RCG	
130	5日	Lucky Luke(ラッキー・ルーク)	サミー	¥5800予定／ACT	
131	5日	サンコレBEST 日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト	¥2800／SPG	
132	5日	サンコレBEST 必殺パチンコステーション	サンソフト	¥2800／SLG	
133	5日	MONSTERSEED モンスターシード)	サンソフト	¥5800／RPG	211
134	5日	ファミレスへようこそ!	ヘック	¥5800／SLG	
135	19日	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5800／STG	
136	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.5 THE囲碁	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
137	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.6 THE花札	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
138	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.7 THEカード	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
139	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.8 THEソリティア	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
140	19日	武戯	コナミ	¥5800予定／対戦ACT	44
141	26日	ジグザグボール	UPSTAR	¥5800予定／ACT	
142	26日	エクソダスギルティー	イマディオ	¥5800予定／AVG	
143	26日	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	未定／AVG	
144	26日	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	¥5800予定／RPG	
145	26日	久遠の絆	フォグ	¥5800／AVG	
146	26日	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800予定／SLG	
147	上旬	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800／RCG	
148	下旬	1on1	ジョルダン	¥5800／SPG	200
149	下旬	ファーストKiss☆物語	ヒューマン	未定／AVG	
150	11月	Wizard's Harmony R －another story－	アークシステムワークス	¥5500予定／SLG	190
151	11月	本格花札	アルトロン	未定／PZG	
152	11月	ミスランド2	アルトロン	未定／PZG	
153	11月	ゲームソフトをつくろう	イマジニア	未定／SLG	
154	11月	カプコンジェネレーション第4集～孤高の英雄～	カプコン	¥5800／ETC	
155	11月	DUKE NUKEM	キングレコード	¥5800／STG	
156	11月	つんつん組2～もじもじぱっくん～	講談社	¥4300予定／ACT	
157	11月	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800予定／SLG	
158	11月	雪割りの花	SCEI	未定／AVG	
159	11月	対戦!!ドリームサーカス(仮)	テイジイエル	未定／SLG	
160	11月	Juggernaut～戦慄の扉～	トンキンハウス	¥6800／AVG	
161	11月	日本プロ麻雀連盟公認 段位認定ソフト THEプロ麻雀(仮)	ナグザット	¥5800予定／TBL	
162	11月	リベログランデ	ナムコ	未定／SPG	210
163	11月	VIGILANTE 8(ヴィジランテ8)	シスコンエンタテインメント	¥5800／ACT	
164	11月	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
165	11月	完全解析 必勝パチスロ道場 山佐&パイオニア	広美	¥6800／SLG	
166	11月	破壊王～KING of CRUSHER～	ファブコミュニケーションズ	¥5800／ACT	
167	11月	初恋ばれんたいんスペシャル	ファミリーソフト	¥5800／SLG	
168	11月	最強 東大将棋	毎日コミュニケーションズ	¥6800予定／TBL	

●秋予定のソフト

169	秋	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

170	秋	Kitty the Kooll(仮)	イマジニア	未定／ACT	
171	秋	バトルアスリーテス 大運動会GTO	インクリメントP	¥5800予定／ACT	
172	秋	グレイトヒッツ	エニックス	未定／RPG	205
173	秋	TOYS DREAM	ケイエスエス	¥5800／SLG	
174	秋	キミにSteady	シーディーブロス	未定／SLG	
175	秋	アナザー・マインド	スクウェア	未定／AVG	208
176	秋	めぐり愛して	SME	未定／SLG	
177	秋	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
178	秋	serial experiments lain	パイオニアLDC	¥5800／ETC	
179	秋	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
180	秋	聖龍伝説～外伝～	バップ	¥5800／ACT	
181	秋	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
182	秋	スレイヤーズわんだほ～	バンプレスト	¥6800予定／RPG	80
183	秋	～es－古の記憶－	ベンチャーソフトウェア	¥5800予定／AVG	
184	秋	トランプしようよ!	ボトムアップ	¥4800／TBL	
185	秋	アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～	メサイヤ	¥5800／SLG	
186	秋	ガルル～ライディング レヴォリューション～	メサイヤ	未定／RCG	

●12月発売のソフト

187	10日	トゥルーラブストーリー 2	アスキー	未定／SLG	188
188	17日	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	ナインライブス	¥5800／TBL	
189	23日	山崎一夫と西原理恵子の雀牌遊戯'99「たぬきの皮算用」(仮)	メディアリング	未定／ETC	
190	下旬	チョコボの不思議なダンジョン 2	スクウェア	未定／RPG	62
191	下旬	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	ビーピーエス	未定／PZG	
192	12月	LUNATIC DAWN Ⅲ	アートディンク	¥5800予定／RPG	209
193	12月	サウザンドアームズ	アトラス	未定／RPG	78
194	12月	天下統一	アンバランス	¥5800／SLG	
195	12月	カプコンジェネレーション第5集～格闘家たち～	カプコン	¥5800／ETC	
196	12月	バーガーバーガー 2 (仮)	ギャップス	¥5800／SLG	
197	12月	奏(騒)楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800／SLG	
198	12月	頭文字D	講談社	¥5800予定／RCG	
199	12月	鬼眼城	講談社	¥5800／AVG	
200	12月	電車でGO! 2	タイトー	¥5800予定／SLG	207
201	12月	さくま式人生ゲーム	タカラ	¥5800／TBL	
202	12月	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ	タカラ	¥6800／S・RPG	74
203	12月	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	未定／AVG	
204	12月	ゴジラ トレーディングバトル	東宝	¥6800／TBL	
205	12月	ターニングポイント(仮)	ナグザット	¥5800予定／SLG	
206	12月	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬シリーズ 手ほどき麻雀(仮)	ナグザット	¥4800予定／TBL	
207	12月	R4－RIDGE RACER TYPE 4－	ナムコ	未定／RCG	24
208	12月	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	未定／RPG	54
209	12月	全日本プロレス(仮)	ヒューマン	未定／SPG	
210	12月	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい!	FPS	未定／SLG	
211	12月	100万円クイズハンター	FPS	未定／ETC	
212	12月	エストポリス伝記Ⅲ ルーイン チェイサーズ	フレックス	¥5800／RPG	

●年内予定のソフト

213	98年	なげっと～激録!ブルブル商店街～(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
214	98年	Wizardry～DIMGUIL～	アスキー	¥6800／RPG	82
215	98年	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
216	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
217	98年	RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	ウェップシステム	未定／ACT	42
218	98年	MEREMANOID～マーメノイド	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
219	98年	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士 2～	ガスト	¥5800予定／RPG	
220	98年	SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
221	98年	ジャーム－狙われた街－	ケーエージェイ	未定／RPG	
222	98年	玉繭物語	元気	未定／RPG	
223	98年	H.A.E.～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定／RCG	
224	98年	真髄・蒼仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
225	98年	まじっく あにまる	J・ウイング	¥5800予定／PZG	
226	98年	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
227	98年	EHRGEIZ(エアガイツ)	スクウェア	未定／対戦ACT	
228	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
229	98年	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
230	98年	究極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
231	98年	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
232	98年	スマッシュコート 2	ナムコ	未定／SPG	40
233	98年	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定／S・RPG	
234	98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800予定／RCG	
235	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
236	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
237	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
238	98年末	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	70
239	98年末	桃太郎伝説	ハドソン	未定／RPG	212

●冬予定のソフト

240	冬	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
241	冬	To Heart	アクア	未定／AVG	
242	冬	タワードリーム 2	アクセラ	¥5800／TBL	
243	冬	バスランディング	アスキー	未定／SLG	
244	冬	1970年代風ロボットアニメ ゲッP－X	アローマ	未定／STG	
245	冬	空母戦記	アンバランス	未定／SLG	
246	冬	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
247	冬	Little Lovers She so game	NTT出版／日経映像	¥6800予定／TBL	
248	冬	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定／RPG	
249	冬	ブルムイ ブルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／A・RPG	
250	冬	Zill O'll	光栄	¥6800予定／RPG	
251	冬	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	205
252	冬	DEEP FREEZE(ディープ・フリーズ)	サミー	未定／A・AVG	
253	冬	バトル昆虫伝	ジャレコ	未定／S・RPG	211
254	冬	ファイナルファンタジーⅧ	スクウェア	未定／RPG	58
255	冬	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／SLG	
256	冬	ヴェクトライダーズシリーズ いつか 重なりあう未来(あした)へ	SME	未定／SLG	
257	冬	勇者王ガオガイガー(仮)	タカラ	¥6800／AVG	
258	冬	Sonata(ソナタ)	T&Eソフト	未定／RPG	
259	冬	魔法使いになる方法	テイジイエル	未定／A・RPG	
260	冬	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	未定／RPG	66
261	冬	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	¥6800／STG	20
262	冬	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800予定／S・RPG	
263	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X 2 (仮)	バンダイビジュアル	未定／STG	
264	冬	封神領域エルツヴァーユ	ユークス	¥5800予定／対戦ACT	32
265	冬	リフレインラブ 2	リバーヒルソフト	未定／AVG	194

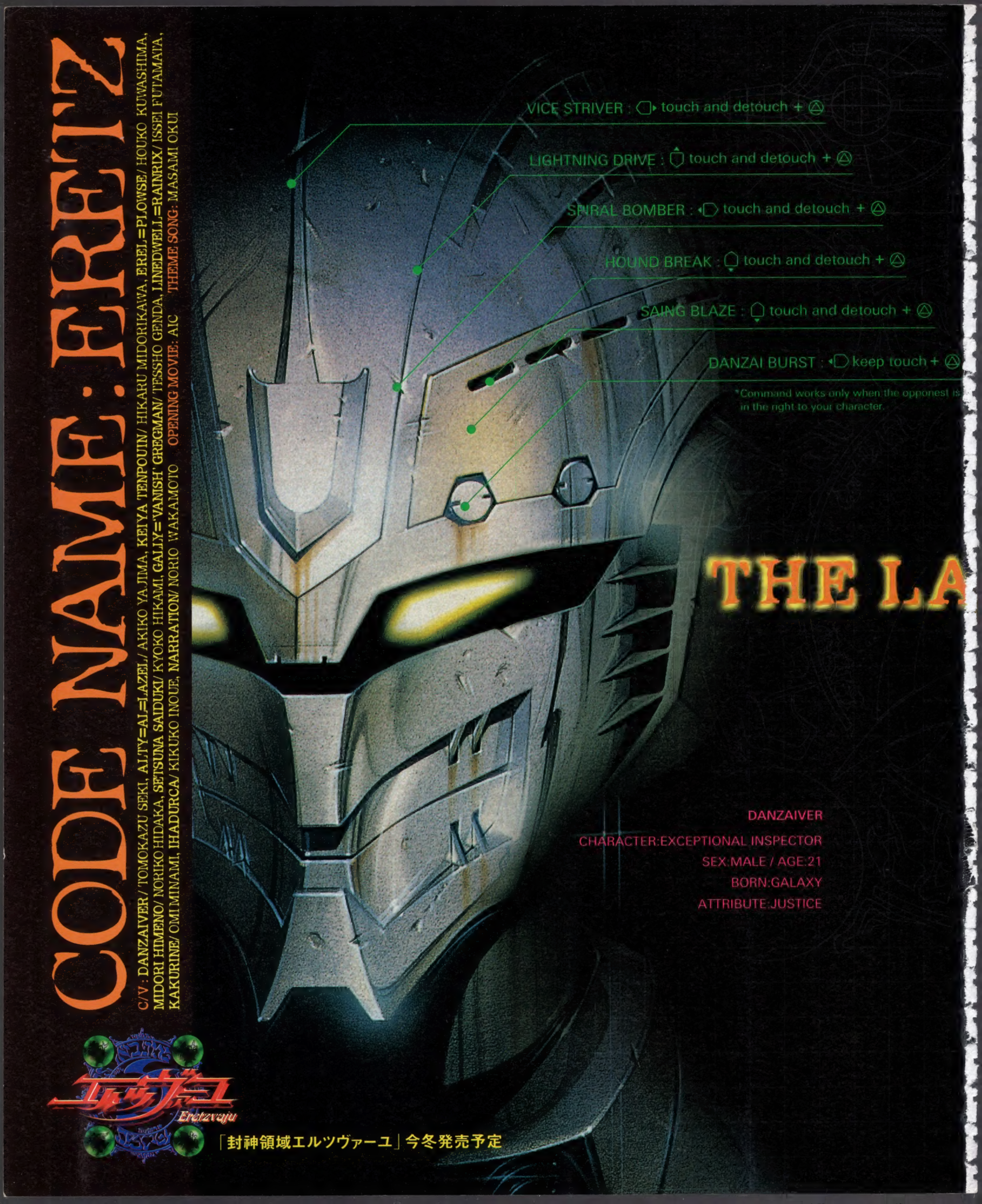
●99年予定のソフト

266	1月	つんつん組 3～カンジ ベーター～(仮)	講談社	¥4300予定／STG	
267	1月	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800／SLG	
268	1月	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別編	チュンソフト	未定／AVG	
269	1月	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説～GO!GO!カジノ～	徳間書店	¥4800予定／TBL	
270	2月	モンスター・コレクション(仮)	角川書店／ESP	未定／RPG	
271	2月	プレッシャーゾーン	たき工房	未定／STG	
272	2月	サウンドノベル・エボリューション3 街 ～運命の交差点～	チュンソフト	未定／AVG	
273	3月	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800／ACT	
274	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
275	春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
276	春	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
277	春	チョコボ レーシング～幻界へのロード～	スクウェア	未定／RCG	
278	春	PATLABOR the GAME	バンダイビジュアル	未定／A・AVG	
279	春	クロックタワー 3	ヒューマン	未定／AVG	
280	春	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	
281	夏	アクアノートの休日 2 (仮)	アートディンク	未定／SLG	
282	夏	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	52
283	99年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
284	99年	ファーランドサーガ 2 時の道標	テイジイエル	未定／S・RPG	
285	99年	ワールド・ネバーランド 2～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	未定／SLG	

●発売日未定のソフト

286	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
287	未定	ガレリアンズ	アスキー	未定／AVG	
288	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
289	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
290	未定	眠る繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
291	未定	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
292	未定	アドバンレーシング	アトラス	未定／RCG	
293	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
294	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2000予定／ETC	
295	未定	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	ウルフチーム	未定／A・AVG	
296	未定	ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-	SNK／夢工房	未定／AVG	
297	未定	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	未定／対戦ACT	
298	未定	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	
299	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
300	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
301	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
302	未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
303	未定	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定／A・AVG	
304	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
305	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
306	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
307	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
308	未定	actua ICE HOCKEY	コナミ	¥4800予定／SPG	
309	未定	グリントグリッター	コナミ	未定／AVG	
310	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	未定／ACT	
311	未定	SILENT HILL(仮)	コナミ	未定／AVG	
312	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
313	未定	Dance!Dance!Dance!(仮)	コナミ	未定／ACT	
314	未定	ときめきメモリアル 2 (仮)	コナミ	未定／SLG	
315	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3(仮)	コナミ	未定／AVG	
316	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
317	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
318	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
319	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
320	未定	HARD EDGE(仮)	サンソフト	未定／AVG	
321	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定／ETC	
322	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
323	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
324	未定	クラッシュ・バンディクー 3～ブッとび世界一周～	SCEI	未定／ACT	
325	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
326	未定	パラッパ 2 (仮)	SCEI	未定／未定	
327	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
328	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
329	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
330	未定	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説～GO!GO!すごろく～	徳間書店	¥4800予定／TBL	
331	未定	3Dシューティング(仮)	ナムコ	未定／STG	
332	未定	3Dフライトシューティング(仮)	ナムコ	未定／STG	
333	未定	アクションRPG(仮)	ナムコ	未定／A・RPG	
334	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定／STG	
335	未定	新子育てクイズ マイエンジェル(仮)	ナムコ	未定／ETC	
336	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
337	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
338	未定	魔女っ子大作戦	バンダイ	未定／???	
339	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
340	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
341	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
342	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
343	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
344	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
345	未定	英雄志願	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
346	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	
347	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーションザ・ベスト(フォーファミリー)のものです。価格はすべて税別のものです。


CODE NAME: EREIZ
C/V: DANZAIVER / TOMOKAZU SEKI, AI.TY=AI.=LAZEL/ AKIKO YAJIMA, KEIYA TENPOUIN/ HIKARU MIDORIKAWA, EREL=PLOWSE/ HOUKO KUWASHIMA,
MIDORI HIMENO/ NORIKO HIDAKA, SETSUNA SAIDUKI/ KYOKO HIKAMI, GALLY='VANISH' GREGMAN/ TESSHO GENDA, LINEDWELL=RAINRIX/ ISSEI FUTAMATA,
KAKURINE/ OMI MINAMI, IHADURCA/ KIKUKO INOUE, NARRATION/ NORIO WAKAMOTO
OPENING MOVIE: AIC THEME SONG: MASAMI OKUI
VICE STRIVER : touch and detouch + △
LIGHTNING DRIVE : touch and detouch + △
SPIRAL BOMBER : touch and detouch + △
HOUND BREAK : touch and detouch + △
SAING BLAZE : touch and detouch + △
DANZAI BURST : keep touch + △
*Command works only when the opponest is in the right to your character.
THE LA
DANZAIVER
CHARACTER:EXCEPTIONAL INSPECTOR
SEX:MALE / AGE:21
BORN:GALAXY
ATTRIBUTE:JUSTICE
エルツヴァーユ
Erotzvaju
「封神領域エルツヴァーユ」今冬発売予定


PlayStation
IHADURCA
CHARACTER:WITCH
SEX:FEMALE / AGE:23
BORN:UNKNOWN
TTRIBUTE:EVIL
ST BATTLE
मनुष्य कां किस्म : touch and detouch + △
अपना जीवन बिताना : touch and detouch + △
नग्ह अपना जीवन : touch and detouch + △
जीवन बिताना चाहिए : touch and detouch + △
मनुष्य कां किस्म : touch and detouch + △
कां किस्म नग्ह अपना जीवन : keep touch + △
*Command works only when the opponest is in the right to your character.
株式会社ユークス
本社:〒590-0985 大阪府堺市戎島町4-45-1 TEL.0722-24-5155
横浜開発室:〒221-0045 横浜市神奈川区神奈川2-16-15 TEL.045-451-5558
ホームページ http://www.yukes.co.jp
FUTURE MEDIA CREATORS YUKE'S
ILLUSTRATION : HAJIME SORAYAMA



電撃PlayStation Vol.83
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年9月11日発行(隔週金曜日発行) 第4巻第21号通巻79号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124572090494

©Media Works 1998
印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-9／11